
REVISTA GRATUITA
PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC| DS | MÓVILES
CIBERGAMERS
VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING
N°21 ABRIL 2K8
Grand Theft Auto 4
Okami
Bleach: Shattered Blade
Bully
Patapon
GT5 Prologue
Lost Odyssey
No More Heroes
Fading Shadows
Medal of Honor Heroes 2
Turning Point
Wild Arms 5
ATV Offroad Fury 4
Donkey Kong Jet Race
GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

EDITORIAL

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Guipúzcoa, 10
28020 Madrid
Telf.: 915543967
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
Guillermo Ballestero
Carlos Segura
Mario Fernández
Pablo Molina
Hugo Lanchares
Eduardo G.
Álvaro Molina
Enrique Luque
Ilde Cortés
Omar Álvarez
Shy Guy
Hugo Sánchez
Iñaki Campomanes
José María Navarro
Juanma Pedreguera
Miguel Pérez
Mariano Mazarío
Alejandro Serrano
Jesús García

DIBUJANTE
Dani Rubio

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel V.
Mab

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

ADMINISTRACIÓN
Luis Gomez

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es

El tirón del mercado portátil

Quién nos iba a decir hace 20 años que este sector de los videojuegos iba a convertirse en algo tan grande y majestuoso. Los videojuegos han llegado a desbancar a otros mercados muy asentados y poderosos, como la industria del cine o la música, que no han podido aguantar la embestida de un mercado en alza como lo es este. Y dentro de este segmento, las consolas portátiles han jugado un papel fundamental. A nadie se le escapa que en la actualidad las consolas Nintendo DS y PSP lideran las ventas de hardware en todo el mundo, gracias sobre todo a una oferta de software inigualable.
La variedad, cantidad y sobre todo calidad de los títulos que aparecen en estas consolas cada vez es mayor, y una buena muestra de ello es el juego que lucimos este mes en portada, el gran "God of War: Chains of Olympus". Esta maravilla va a dejar a todo el mundo con la boca abierta, y es capaz de competir de tú-a-tú con otras grandes producciones diseñadas para consolas domésticas. Sony se ha anotado un buen tanto con este juego.



CONTENIDOS

VEREMOS A SNAKE EN JUNIO



¡METAL GEAR 4 YA TIENE FECHA!



¡Qué ganas teníamos ya de daros esta noticia! Konami ha confirmado recientemente que su juego estrella para este año, "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" para PlayStation 3, aparecerá en nuestro país el día 12 de Junio. Y como las buenas noticias nunca vienen solas, que sepáis que en el mismo pack estará incluido también "Metal Gear Online". ¡Estamos que no cabemos de gozo!

Como sabéis esta nueva aventura de Snake se desarrollará en un futuro cercano y, como siempre, mezclará un guión muy elaborado con el espionaje. Hideo Kojima y su equipo han asegurado que este juego exprimirá el hardware de la consola como ningún otro título lo ha hecho hasta el momento. Y nosotros, como fieles seguidores de Kojima que somos, le creemos. Así que ya lo sabéis: el 12 de Junio tenéis una cita en vuestra tienda de juegos habitual. Y si podéis reservarlo antes, os ahorraréis inesperadas sorpresas de última hora.

CAPCOM PREPARA "RESIDENT EVIL ZERO"

MÁS MIEDO EN Wii





Lo que comenzó siendo tan sólo un rumor ha acabado convirtiéndose (como suele ocurrir con frecuencia) en toda una realidad: Capcom piensa versionar "Resident Evil Zero" para Wii. Esta aventura de terror apareció en GameCube en el año 2002 y supuso la quinta entrega de esta conocida saga.

Por lo que se ha desvelado, los protagonistas volverán a ser los mismos, Rebecca Chambers y Billy Coen. Y lo mismo ocurre con el desarrollo. O sea, que va a tratarse de una conversión directa en toda regla... salvo por el sistema de control, que se adaptará a las características del Wiimote y Nunchak.

Capcom pretende tener listo este nuevo título para Wii este mismo verano, así que suponemos que su estado de desarrollo se encuentra bastante avanzado. El único problema es que de momento Capcom no ha estudiado lanzarlo fuera de las fronteras niponas. Esperemos que cambien de idea en los próximos meses.

SONY SE IMPONE A TOSHIBA

BLU-RAY GANA LA BATALLA

Tras una dura batalla llevada a cabo entre los dos formatos de alta definición, Blu-Ray de Sony y HD-DVD de Toshiba, el primero ha sido el vencedor. Ante la acogida tan calurosa que ha obtenido Blu-Ray, con unas ventas mucho mayores que las de su competidor y los numerosos problemas que han ido sucediendo al HD-DVD (películas defectuosas, falta de apoyo por parte de compañías importantes del sector…), Toshiba ha decidido dejar de fabricar su sistema HD-DVD. Esto supone un gran triunfo para Sony y, más específicamente, para su consola PlayStation 3, quien ha jugado un papel primordial en esta victoria.

Por tanto, y de ahora en adelante, todas las películas que aparezcan en formato HD utilizarán la tecnología Blu-Ray, unos discos similares a los DVD corrientes pero que son capaces de almacenar hasta 50 GB de información.



NINTENDO PRESENTA UN JUEGO MÁGICO

MAGIA EN NINTENDO DS

¡Lo que nos faltaba por ver en esta portátil! Ya sabéis que si hay algo que caracteriza a Nintendo DS es la aplastante variedad de juegos que alberga. Gracias a DS ya nos hemos convertido en cirujanos, en maestros de la guitarra, en tipos tremendamente inteligentes… pero aún nos faltaba algo. ¿Qué tal ser mago y dejar a nuestros amigos y familiares perplejos ante nuestros trucos? Pues gracias al nuevo videojuego "Magia en Acción" ya podemos hacerlo.

Este curioso cartucho, que incluye una baraja francesa de cartas, nos enseña numerosos trucos de ilusionismo de la manera más sencilla. Si siempre os había picado el gusanillo del mundo de la magia, no podéis perderos este juego. Ya está a la venta en las tiendas especializadas, a un precio recomendado de unos 30 euros.





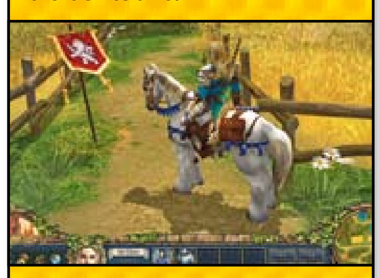
+ BREVES

Nintendo ha anunciado el precio final en Europa para "Wii Fit": 89,99 euros. El juego estará en la calle el día 25 de Abril.



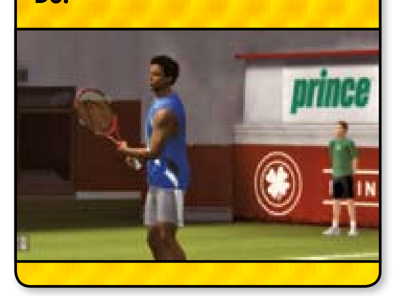
Los juegos para Commodore 64 pasarán a formar parte del servicio de descargas online de Wii, uniéndose a títulos clásicos de otras plataformas como SNES, Turbografx, MegaDrive o Nintendo 64.

"King´s Bounty: The Legend", la esperada aventura rolera para PC, será editada a partir de Octubre de este año por medio de Nobilis.



El servicio PlayStation Network de Sony va a experimentar una remodelación este mismo mes, con un "skin" más atractivo y mejor estructurado.

"Top Spin 3", la tercera incursión del conocido simulador de tenis, por fin tiene fecha exacta: aparecerá el 23 de Mayo en PS3, Xbox 360, Wii y Nintendo DS.



¿ERES JUGADOR O CINÉFILO?

NUEVOS PACK DE PS3

Recientemente Sony ha puesto en liza dos nuevos packs para su consola de sobremesa de nueva generación, PlayStation 3. El primero, PS3 Movie Pack, está orientado a los amantes del mejor cine. Este paquete incluye la consola con un disco duro de 40 GB más tres películas en formato Blu-Ray: "Casino Royale", "300" y "Spiderman 3". Pero si lo que realmente os gusta es jugar, Sony también ha preparado el llamado PS3 Gran Turismo 5 Prologue Bundle, que incluye la consola (40 GB de disco duro interno) más el gran simulador de velocidad "GT5 Prologue". El precio de ambos pack es el mismo, 399 euros (PVP recomendado), así que ya no tenéis excusa para no haceros con una PlayStation 3.





XBOX 360 Y PC RECIBIRÁN OTRO "HIT"

VALVE PREPARA LEFT 4 DEAD

Los conocidos Valve, que cuentan a sus espaldas con éxitos del calibre de la serie "Half-Life", están inmersos en el desarrollo de una nueva franquicia que llevará por nombre "Left 4 Dead", título que será editado para los formatos Xbox 360 y PC en el tercer cuarto de este año. La idea en la que se basará este shooter subjetivo será muy simple: evitar los ataques de los zombis y escapar de cada nivel lo más rápidamente posible. Pero por lo visto eso no será nada fácil, y de hecho la colaboración entre los jugadores será fundamental. Hasta cuatro participantes podrán avanzar a la vez para dar caña a los monstruos... ¡o también a los supervivientes, ya que en uno de los modos de juego se nos permitirá adoptar el papel de los zombis! Sólo por este último detalle estamos deseoso de probar este título.









EA LANZARÁ EN BREVE "EURO 08"

LA EUROCOPA, MEJOR EN CASA

El día 11 de este mismo mes Electronic Arts tendrá preparado el esperado "Euro 08", juego oficial de la inminente Eurocopa de naciones que se celebrará en Suiza y Austria en el mes de Junio. Las plataformas que acogerán este simulador serán PS3, Xbox 360, PS2, PC y PSP, quedando al margen (al menos de momento) las consolas de Nintendo, Wii y DS.

El juego empleará el motor gráfico de "FIFA 08", aunque estará más depurado para que los encuentros se desarrollen de una forma aún más fluida. A nuestra merced dispondremos de más de 50 selecciones nacionales, con las que podremos participar en toda la fase de clasificación de la Eurocpa, así como disputar la fase final. Estadios, equipaciones, publicidad, jugadores y demás elementos que componen el evento serán totalmente reales. Los fans del fútbol tienen una cita ineludible con el deporte rey... virtual.

LA CONSOLA MÁS ECONÓMICA

XBOX 360 BAJA DE PRECIO

Desde el pasado 14 de Marzo, Xbox 360 se ha posicionado como la consola de nueva generación más asequible del mercado, pues es posible adquirir el pack más básico (Xbox 360 Arcade pack) por menos de 200 euros. Hasta ahora Wii era la máquina que gozaba de un PVP más reducido con 249 euros, pero ahora ese honor corresponde a Xbox 360.

Aún así, puede que el paquete más atractivo de Xbox 360 sea el Premium porque por un poco más, 269 euros, también obtenemos un disco duro de 20 GB (fundamental para poder disfrutar del contenido descargable de juegos como "GTA IV", por ejemplo) más un mando inalámbrico.

Gracias a esta estrategia de precios tan agresiva por parte de Microsoft, Xbox 360 se convierte en una consola con una asombrosa relación calidad-precio. Si queréis una, pasaos por vuestra tienda de juegos favorita.







NUEVO ACUERDO DE DISTRIBUCIÓN

CODEMASTERS Y MAJESCO

Las compañías Codemasters y Majesco han llegado a un acuerdo de distribución muy importante para nosotros, los europeos. Y es que mediante él, Codemasters se va a hacer cargo de distribuir en nuestro país los títulos de la editora americana. Los primeros en llegar serán "Nanostray 2", "Toy Shop" y "Cake Manía 2" para Nintendo DS, así como "Wild Earth African Safari", "Our House" y "Cake Mania" para Wii. En total, y sumando este año y el que viene, por lo menos aparecerán 12 nuevos títulos fruto de este acuerdo. Y no penséis que sólo serán lanzados juegos para las consolas Nintendo, pues PSP y otros formatos también recibirán algún que otro título. ●





WII Y DS RECIBIRÁN "ULTIMATE BAND"

DISNEY APUESTA POR LA MÚSICA





El gran éxito de juegos como "Guitar Hero" o "Rock Band" (que está a punto de ser editado en nuestro país) no ha pasado desapercibido para Disney Interactive Studios, compañía que ya ha encargado al equipo de Fall Line la concepción de "Ultimate Band", un juego musical para Wiii y Nintendo DS que aparecerá a finales de año. Lo más llamativo es que para interpretar las canciones sólo necesitaremos la stylus (en Nintendo DS) y el Wiimote (en la edición de Wii), por lo que no habrá que desembolsar una gran cantidad de dinero para disfrutar de la mejor música. Los artistas internacionales que cederán los derechos de sus temas más célebres aún están por confirmar. ●

+ ÚLTIMA HORA

NUEVO RECORD PARA "SUPER SMASH BROS BRAWL"

EL JUEGO ARRASA EN USA

La filial de Nintendo en América acaba de revelar los datos de venta de su título "Super Smash Bros Brawl", que fue lanzado allí el día 9 de Marzo. Ese mismo día el juego fue adquirido por nada menos que 875.000 personas, dato absolutamente escalofriante. Y en los 7 días posteriores el arcade de lucha alcanzó el millón y medio de unidades vendidas. Si esto sirve como indicación para lo que sucederá aquí, sería una gran idea que lo fuerais reservando en cuanto os sea posible en vuestra tienda de juegos habitual...

ESPIONAJE CON TOQUES DE ROL

SEGA LANZARÁ "ALPHA PROTOCOL"

Obsidian Entertainment, los mismos que firmaron los aclamados "Star Wars KOTOR II: The Sith Lords" y "Neverwinter Nights 2", están desarrollando "Alpha Protocol", una ambiciosa aventura de rol que estará ambientada en el mundo del espionaje. Según Obsidian podemos esperar combates fantásticos, un guión sólido y centenares de personajes con los que interactuar. El juego aparecerá en el primer trimestre de 2009 y será editado por SEGA para las plataformas PlayStation 3, Xbox 360 y PC.

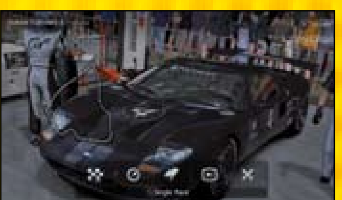
NUEVO PERSONAJE DE "STREET FIGHTER IV"

CONOCE A EL FUERTE

Capcom ha desvelado a un nuevo luchador que formará parte del plantel de personajes del deseado "Street Fighter IV", el gran arcade de lucha que aparecerá a finales de este año. Su nombre es El Fuerte y se ganará la vida como luchador de wrestling o lucha libre. Su procedencia es mejicana, al igual que ocurre con el grandullón T. Hawk. Para pelear hará un uso intensivo de presas y llaves, y rivalizará con el propio Zangief en este sentido. ¡Estamos deseando participar en un combate manejando a este nuevo luchador!

MÁS DE UN MILLÓN DE RESERVAS

LOCOS POR "GT5 PROLOGUE"



"GT5 Prologue", el gran simulador de Sony que acaba de ser lanzado en nuestro país, ha sido pre-reservado en las tiendas de videojuegos europeas por más de un millón de usuarios. Y es normal, lo primero porque estamos hablando de uno de los mejores simuladores de velocidad de todos los tiempos, y segundo porque en estos momentos no hay ninguna otra novedad de similar nivel de calidad para esta consola. Además su PVP es más bajo de lo normal, algo que siempre fomenta mucho las ventas.

LA GENIALIDAD LLEGA A PSP

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

El extraordinario juego de rol "Final Fantasy VII" dejó un imborrable recuerdo en la memoria de todos aquellos que le disfrutamos en la primera PlayStation. Para muchos es el mejor episodio de todos los que ha deparado esta gran saga. Por este motivo todo lo que tenga que ver con "Final Fantasy VII" atrae instantáneamente la atención de miles de jugadores, como sucede con el desarrollo de "Crisis Core: Final Fantasy VII", el RPG para PSP (en exclusiva) que está llamado a convertirse en el nuevo rey del género cuando aparezca en la segunda mitad del año. Zack será el héroe de este episodio de la saga. La aventura dará comienzo con la búsqueda de Zack en pos de un soldado enemigo llamado Genesis. En su tarea contará con su compañero Angeal quien, más adelante, se convertirá en un traidor. Lógicamente al tratarse de un spin-off "Crisis Core" compartirá varias similitudes en el guión con el propio "Final Fantasy VII", aunque todo se desenvolverá desde un punto de vista diferente.
Durante las 16 horas aproximadamente que nos llevará superar la aventura principal tendremos que cumplir múltiples misiones y tareas, teniendo que combatir en tiempo real contra adversarios de diversa procedencia y entidad y, más importante aún, relacionarnos con cientos de personajes. La recreación de estos personajes dejará en pañales todo lo visto en PSP (con excepción quizá del reciente "God of War: Chains of Olympus") e igualmente la preciosidad de los decorados pondrá de manifiesto la increíble potencia de esta portátil para generar entornos tridimensionales. Para que os hagáis una idea de lo trabajado que estará la parcela gráfica, superará incluso a la que ofrecen la mayoría de los juegos actuales de PS2. Y no estamos exagerando. "Crisis Core: Final Fantasy VII" va a ser un título muy especial para PSP.



FREE RADICAL ATACA DE NUEVO

HAZE

Los populares creadores de la serie "TimeSplitters", Free Radical, por fin están dando los últimos retoques a uno de los shooters en primera persona más sugerentes de PlayStation 3, "Haze". Este juego ha experimentado múltiples retrasos para perfeccionar la calidad final y, por lo visto, estos han merecido la pena.

En un futuro no muy lejano y como miembros de una fuerza de élite, tendremos que emplear nuestras armas más avanzadas para luchar contra toda clase de terroristas. Pero no sólo contaremos con un espectacular arsenal, ya que a medida que avancemos en la aventura podremos potenciar nuestras habilidades con el llamado Néctar, lo más vanguardista en cuanto a biomedicina se refiere.

El grandioso apartado gráfico mostrará unos entornos impresionantes, que estarán acompañados por unas texturas y efectos a la altura de la potencia de la consola de Sony. "Haze" estará listo en breve y será editado por Ubisoft.







DE VUELTA AL CAMPO DE BATALLA

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

El equipo de DICE está muy atareado últimamente, pues tiene varios proyectos entre manos. Uno de ellos es "Battlefield: Bad Company", la nueva entrega para PlayStation 3 y Xbox 360 de la conocida saga de shooters en primera persona. ¿Y qué podemos esperar de este juego? Pues grandes cosas, ya que los programadores están volcándose con el título para que el resultado final sea lo más espectacular posible. No en vano ya han retrasado su lanzamiento varias veces para contar con más tiempo para pulir el resultado final...

El modo multijugador online volverá a ser el santo y seña de este nuevo "Battlefield", como ya ha ocurrido con sus anteriores ediciones. En un principio podrán jugar hasta 16 jugadores simultáneamente, y los programadores aseguran que las partidas se desarrollarán sin problemas técnicos de ningún tipo a poco que contemos con una conexión a internet medianamente decente.

Junto a este modo multijugador también veremos otra modalidad destinada al juego individual. El protagonista de esta opción será Preston Marlow quien, con la ayuda de sus compañeros de fatigas, deberán luchar contra las fuerzas rusas. En cada una de las misiones tendremos que realizar multitud de tareas, y gracias a esto la acción siempre nos parecerá muy dinámica. Aparte de poder equiparnos con numerosas armas distintas, también tendremos acceso a vehículos, ya sean jeeps, tanques o los poderosos Hummers americanos. Estos vehículos estarán bien recreados y poseerán una física realista, mientras que los decorados destacarán por la cantidad de objetos que albergarán sin que la acción sufra las consecuencias (brusquedades, parones, etc.). Los aficionados y seguidores de esta saga nos morimos de ganas de poder comenzar a pegar tiros a mansalva, pero para esto habrá que aguantar hasta otoño, fecha en la que será editado "Battlefield: Bad Company".



¡MOTOCROSS EN ESTADO PURO!

NITRO BIKE

El estudio de Left Field saltó a la fama por su sobresaliente trabajo en "Excitebike 64" para Nintendo 64, juego que a pesar de su edad está considerado como uno de los grandes simuladores de motocross de todos los tiempos. Ahora pretenden reverdecer viejos laureles trayendo el vibrante mundo del motocross a Wii, consola que adolece de juego alguno basado en este deporte.

Sus principales valores recaerán en un apartado técnico muy sólido y en su extraordinaria variedad de modalidades de juego. Aparte del modo principal para un jugador, como modos estrella figurarán el multijugador offline para un máximo de cuatro participantes simultáneos, más un excitante modo online para seis jugadores, algo nunca visto en esta máquina. Si esta última modalidad funciona como es debido (sin problemas de conexión, lag, etc.), sólo por ella merecerá la pena adquirir este apetecible simulador de motos. ●



ESTRENO POR TODO LO ALTO

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

Dentro de unos meses la consola Wii va a experimentar la adición de un nuevo canal, que llevará por nombre WiiSoftWare (Wiware en USA). ¿Y en qué consistirá exactamente WiiSoftWare? Pues en un servicio de descargas de juegos similar al que ya disfrutamos en esta consola desde hace un tiempo, Virtual Console, pero con la diferencia de que el software que encontraremos aquí será totalmente original. O sea, que no serán juegos ya aparecidos en otras consolas como SNES, MegaDrive o Nintendo 64. Perfecto pero, ¿qué tiene todo esto que ver con "FFCC: Life as a King"? Pues muchísimo porque esta creación de Square-Enix se convertirá en uno de los primeros juegos que estén disponibles en este magnífico servicio online.

El desarrollo de este curioso juego de rol será un tanto diferente de lo que suele ser habitual en esta saga. Para empezar el protagonista será un rey, ni más ni menos. Y lejos de tener que librar batallas contra centenares de monstruos y de explorar numerosos pueblos y otros lugares, la premisa fundamental de este título consistirá en crear una ciudad a nuestro gusto. No os equivoquéis: en "FFCC: Life as a King" también habrá batallas, diálogos, interacción con personajes no controlables y otros elementos típicos de cualquier RPG, pero estos pasarán a un segundo plano.

Uno de los puntos en los que se está esforzando Square-Enix es en que el juego sea accesible para cualquier tipo de jugador, y no únicamente para fans acérrimos a este tipo de aventuras. Por esta razón el sistema de control se simplificará bastante, aunque no por ello veremos mermadas nuestras facultades para llevar a cabo numerosas acciones diferentes.

Aún quedan unos meses para que se lance este juego junto al servicio WiiSoftWare, pero estamos seguros de que va a ser todo un éxito para Nintendo y Square-Enix.



EL CLÁSICO SE PASA A NINTENDO DS

METAL SLUG 7



La saga de acción "Metal Slug" es bien conocida por los seguidores de las producciones de SNK. Múltiples plataformas (NEO-GEO, PS2, Wii...) han gozado de uno o más capítulos de la franquicia, y ahora le llega el turno a Nintendo DS de acoger el séptimo en discordia.

"Metal Slug 7" no contará con demasiadas novedades con respecto a las anteriores entregas pero, ¿y qué más da, si estas siempre han sido divertidísimas? Nuestro cometido principal será recorrer los escenarios armados hasta las orejas aniquilando a todo el que cometa la idiotez de plantarnos cara. Así de simple y directo. En un principio los controles se ajustarán a la cruceta digital y botones frontales y superiores de la consola, aunque no es descabellado pensar que también se incluya en la versión final alguna opción para controlar al personaje con la stylus. Gráficamente estará muy cuidado, sobre todo en lo que concierne a las animaciones de los personajes, y el título "correrá" a una tasa de 30 cuadros por segundo. ¿Buscabais acción en DS? Pues la tendréis en unos meses.



EL RPG MÁS DESEADO PARA PS3

VALKYRIA CHRONICLES





Conocido en Japón como "Valkyria of the Battlefield: Gallian Chronicles", este nuevo juego de rol de SEGA es uno de los títulos que más expectación está levantando tanto en su país natal como en nuestro continente. Y eso que aún quedan bastantes meses para que aparezca en su versión final, dado que su puesta de largo en PlayStation 3 está programada para el próximo otoño.

El argumento nos situará en un mundo en guerra. Los bandos de la Federación y el Imperio se disputan el dominio de un gran continente, ficticio en este caso. En ese mismo continente se encuentra Gallia, un país neutral... en un principio, porque los mandamases del Imperio pondrán sus vistas en esa misma zona y se prepararán para la invasión y posterior conquista. Y ahí entraremos nosotros, adoptando el papel del joven soldado Welkin. Este muchacho, en compañía de sus compañeros del 7º pelotón de las tropas de la Federación, tratará por todos los medios de ganar la batalla y acabar con los planes del Imperio. Por supuesto a medida que avancemos iremos conociendo nuevos aliados, enemigos y personajes neutrales, dando como resultado una trama muy elaborada y capaz de atraparnos irremediablemente.

Uno de los principales valores sobre los que se está cimentando esta producción es su esplendoroso apartado artístico. Como podéis comprobar por las imágenes que acompañan este comentario, el diseño de personajes y escenarios será único e increíblemente atractivo. Todos los elementos que aparezcan en pantalla tendrán un aspecto en plan dibujos trazados y coloreados a mano, gracias a la nueva técnica bautizada con el nombre de CANVAS, que está siendo desarrollada por los estudios de SEGA Japón.

"Valkyria Chronicles" puede ser la respuesta a la gran demanda existente en estos momentos por los usuarios de PS3, que piden a gritos más RPG de calidad para su consola.





EXPERIMENTOS MONSTRUOSOS

MONSTER LAB

Paulatinamente la creatividad y la imaginación de los estudios de desarrollo está creciendo, sobre todo cuando planean diseñar un nuevo título para consolas tan particulares (por sus características únicas) como son Wii y Nintendo DS: Y es que si "Monster Lab" va a destacar por algo, lo hará por su tremenda originalidad.

Crear a un monstruo será nuestra labor principal en esta aventura. Como si fuésemos el Dr. Frankenstein, podremos explorar los decorados en busca de piezas para que pasen a formar parte del cuerpo de nuestra criatura. Partes de vehículos y animales, ramas de árboles y otros objetos cotidianos podrán ser utilizados para dar forma a nuestra creación. Según sus desarrolladores, ¡habrá millones de combinaciones posibles! Y más nos vale que nuestras criaturas sean poderosas, ya que con ellas habrá que enfrentarse a otros seres repelentes, incluyendo una siniestra creación de Baron Mharti, el malo de turno. Combates, exploración y experimentos nos estarán esperando a partir de la segunda mitad de año. ●






3+
www.pegi.info

LA QUINTA PESADILLA

SILENT HILL 5

Toda la información que rodea al desarrollo de la quinta entrega de la extraordinaria serie de aventuras de terror de Konami, "Silent Hill", va apareciendo con cuentagotas. El proyecto ya no se está preparando en Japón, sino que ha sido puesto en manos del estudio californiano The Collective, conocidos por su excelente trabajo en "Mark Ecko´s Getting Up". The Collective está trabajando duro para que esta entrega, la primera que aparecerá en las consolas de nueva generación, sea la más tétrica y terrorífica de todas, y para ello están cuidando hasta el más mínimo detalle.

El soldado Alex Shepherd, el protagonista en esta ocasión, se encontrará en un hospital recuperándose de unas heridas de guerra hasta que un día un escalofrío recorrerá su cuerpo: tendrá la sensación de que su hermano pequeño se hallará en peligro de muerte. Y sus sospechas parecerán ser muy fundadas, puesto que cuando llegue a su casa de Nueva Inglaterra encontrará a su madre en un estado catatónico, mientras que su padre y su hermano habrán desaparecido.

Así de interesante se perfila el comienzo de esta pesadilla, que nos sumergirá en mundo surrealista plagado de oscuridad, niebla... ¡y monstruos! Los programadores están tratando de que estos seres posean un diseño a la par original y siniestro, que nos hagan sentir miedo sólo con percibir su presencia. Pero no todo serán malas compañías en el camino de Alex, ya que contará con la inestimable colaboración de Elle, una chica que jugará un papel fundamental en la historia. ¿Será un personaje controlable o sólo nos acompañará en ciertas ocasiones? Aún se desconoce la respuesta...

Los usuarios más valientes de PlayStation 3 y Xbox 360 estarán deseando que llegue ya el otoño-invierno, época en la que se estima que aparezca esta nueva joya de Konami.





LA SORPRESA DE EA

MIRROR´S EDGE

Muy probablemente jamás hayas oído hablar de "Mirror´s Edge", la nueva apuesta de Electronic Arts para PlayStation 3, Xbox 360 y PC que se dejará ver a finales de este año. Y es normal, porque todavía se conocen muy pocos datos acerca de esta producción. Pero el estudio DICE de Electronic Arts, los responsables de la conocidísima saga "Battlefield", ha dado a conocer pequeños detalles acerca de su nueva creación.
Al parecer "Mirror´s Edge" será una aventura de acción en primera persona increíblemente real. Y no sólo por su despampanante aspecto gráfico (¡mirad qué pantallas!), sino por la gran libertad de acción que dará al jugador. Nuestro personaje podrá dirigirse a cualquier punto del decorado que le apetezca en cada momento, sin ningún tipo de restricción como paredes invisibles, puertas que no se abren y demás "historias" que todos conocemos bien. Atentos a "Mirror´s Edge", que puede convertirse en un verdadero pelotazo de cara a los próximos meses. ●



LA NUEVA CARA DEL SEÑOR DE LA NOCHE

LEGO BATMAN

Todos ya sabemos que las calles de la ciudad de Gotham no son para nada seguras, y por eso desde hace muchos años Batman se ha convertido en su guardián. Este superhéroe de DC Comics se ha transformado en uno de los personajes más carismáticos dentro del mundo del cómic y ya ha protagonizado numerosos videojuegos... casi todos bastante malos, con excepciones como "Batman Returns" de SNES. Pero todo cambia en esta vida, y esta tendencia tan poco afortunada de Batman en el mundo de los videojuegos va a variar por completo con "LEGO Batman", título que está en las hábiles manos de Traveller´s Tales y que seguirá el camino de la exitosa saga "LEGO Star Wars". Aunque Batman será el personaje principal de este juego de acción y aventuras, estará acompañado por más de una veintena de sus principales compañeros (como su escudero Robin o Catwoman) y también enemigos. De esta forma el gran Joker, Pingüino o ScareCrow también se dejarán ver en el juego, pudiendo incluso llegar a ser controlados en diversas ocasiones. Cada uno de estos tipos poseerá sus propias habilidades que habrá que ir utilizando para superar diversos obstáculos y puzzles. El modo Cooperativo para dos jugadores (online en algunos formatos) se convertirá en una de las modalidades más atractivas de "LEGO Batman", aunque otras como Villano también tendrán su interés.

La línea artística seguirá las directrices marcadas por el clásico "LEGO Star Wars", mostrando personajes "cuadradotes" muy simpáticos y bien animados, que se moverán por entornos de unas dimensiones importantes extraídos del universo "Batman". A partir de la segunda mitad de año será posible adentrarnos en esta aventura, y se espera su lanzamiento para todas las consolas actuales así como PC e incluso terminales móviles. ¡Nadie va a quedarse sin él!





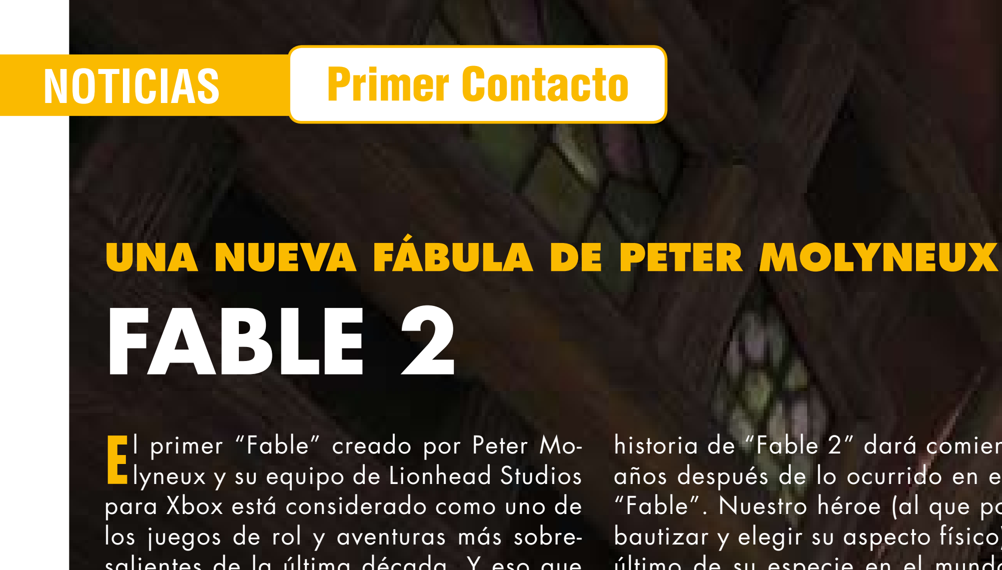


EL ROL SIGUE A BUEN RITMO EN XBOX 360

TALES OF VESPERIA

La consola de Microsoft se ha convertido desde hace tiempo en una de las plataformas predilectas para las compañías a la hora de crear juegos de rol. A los ya consagrados "Lost Odyssey", "Mass Effect", "Blue Dragon" o "Eternal Sonata" se unirá a finales de año otro peso pesado, "Tales of Vesperia". Este juego, que llevará el sello de Namco Bandai, supondrá el estreno de la serie "Tales" en la nueva generación. Y eso se dejará notar, y de qué manera, en el apartado técnico. Ningún otro capítulo de esta saga podrá rivalizar con "Tales of Vesperia" en la concepción y detalle con que estarán generados los escenarios 3D.
En cuanto al hilo argumental de esta aventura, el protagonista llevará por nombre Yuri, un caballero agraciado con poderosas habilidades mágicas que luchará contra la inminente destrucción de la civilización. Sólo podemos esperar lo mejor de esta nueva producción de Namco Bandai.





UNA NUEVA FÁBULA DE PETER MOLYNEUX

FABLE 2

El primer "Fable" creado por Peter Molyneux y su equipo de Lionhead Studios para Xbox está considerado como uno de los juegos de rol y aventuras más sobresalientes de la última década. Y eso que el juego final no incluyó todas las características que el gurú de Lionhead prometió en un principio durante la etapa de desarrollo del título. Por todos estos factores ya ansiábamos conocer nuevas noticias acerca de este esperadísima continuación, que aparecerá en Xbox 360 a finales de este mismo año si no sufre ningún retraso.

Muchas novedades nos tiene preparadas Peter Molyneux en su nuevo trabajo. La historia de "Fable 2" dará comienzo 500 años después de lo ocurrido en el primer "Fable". Nuestro héroe (al que podremos bautizar y elegir su aspecto físico) será el último de su especie en el mundo de Albion, y su tarea consistirá en encontrar y reclutar a otros personajes dotados de habilidades únicas para hacer frente a un ejército enemigo.

Puede que la principal innovación de "Fable 2" estribe en la posibilidad de poder jugar acompañados de un amigo gracias al modo Cooperativo. En cualquier momento de la aventura un segundo jugador podrá conectar un mando adicional a la consola y ayudarnos en nuestras tareas. Aún no está confirmado si podremos jugar a dobles online, pero confiamos en que así sea. Por otro lado el sistema de combates será totalmente nuevo y, con un solo botón, podremos materializar decenas de movimientos y combos distintos.

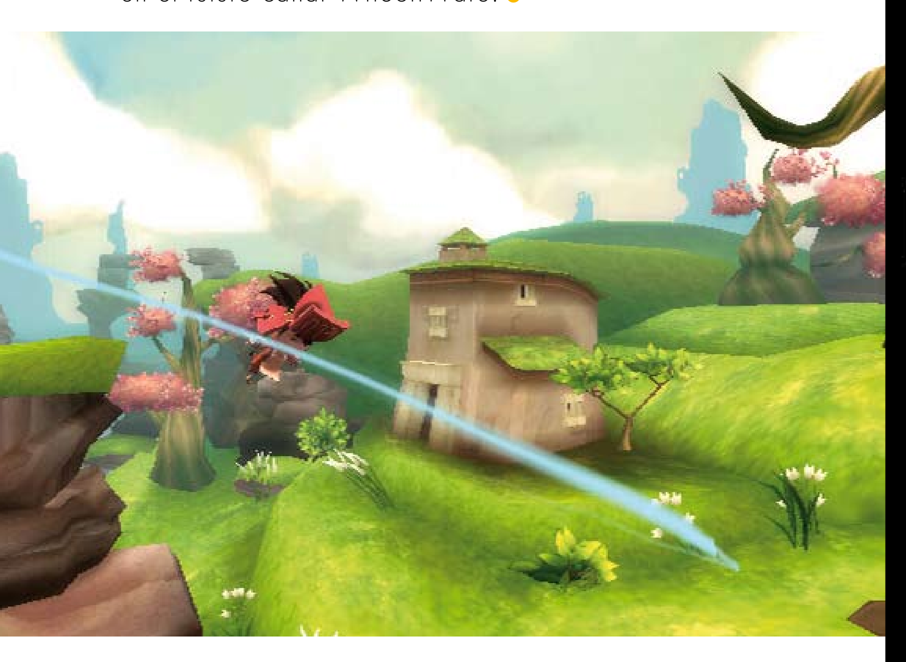
La interacción entre nuestro personaje y el entorno volverá a ser clave. En función de nuestros actos la gente responderá de una u otra manera ante nuestra presencia, por lo que cada partida será muy diferente dadas las casi infinitas posibilidades que tendremos a nuestro alcance. "Fable 2" poseerá un gran cúmulo de cualidades... al menos si sus creadores logran integrarlas todas en el juego final.



VIENTOS FRESCOS PARA WII

LOST WINDS

El servicio WiiSoftWare de Wii puede convertirse en una verdadera mina para los estudios de desarrollo más modestos pero que posean ideas frescas y originales. "Lost Winds", que llevará la firma de Frontier Developments, será una buena prueba de ello.
Toku, un chaval corriente, se convertirá en el protagonista de esta aventura plataformera, aunque siempre estará acompañado por Enril, el espíritu del viento. Para avanzar a lo largo de las más de 20 fases que nos esperan habrá que combinar las habilidades de ambos personajes, controlando a Toku con el Nunchak y a Enril con el Wiimote. Este planteamiento va a ser totalmente novedoso puesto que jamás se ha visto nada parecido en esta consola.
Los entornos estarán realizados en 3D, aunque la forma de avanzar será lineal en 2D, como ocurre en títulos como "New Super Mario Bros" de Nintendo DS. "Lost Winds" posee la suficiente calidad y frescura como para dejar huella en el futuro canal WiiSoftWare.



LA SAGA CONTINÚA

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD





Para un buen número de usuarios de GameCube de todo el mundo "Tales of Symphonia" se convirtió en uno de los mejores RPG jamás programados para su máquina. Ahora, varios años después, Namco Bandai ha confirmado que su continuación estará lista para finales de este mismo año, título que verá la luz exclusivamente en Wii. Y a fe que "Tales of Symphonia: Dawn of the New World" va a ser una continuación con todas las de la ley, porque la historia arrancará tan sólo dos años después de lo sucedido en el juego de GameCube.

El joven Emil Castagnier, con sólo 16 añitos, será el personaje principal de esta historia. Su vida será bastante gris, debido sobre todo a la reciente muerte de sus padres por culpa de (supuestamente) Lloyd Irving... ¡sí, el personaje principal del original "Tales of Symphonia"! ¿Pero cómo puede ser que un héroe como Lloyd haya sido el responsable de algo tan vil? Pues esa pregunta y muchas más tendrán respuesta a medida que progresemos en la trama, que desde luego va a ser muy intensa y elaborada.

Durante la aventura conoceremos a nuevos personajes, como Marta Lualdi, así como caras ya conocidas de la pasada aventura de GameCube como Colette o el propio Lloyd. Las pautas del juego también guardarán muchos elementos en común con el primer "Tales of Symphonia", como el reclutamiento de monstruos, parte del sistema de combates en tiempo real y el estilo gráfico.

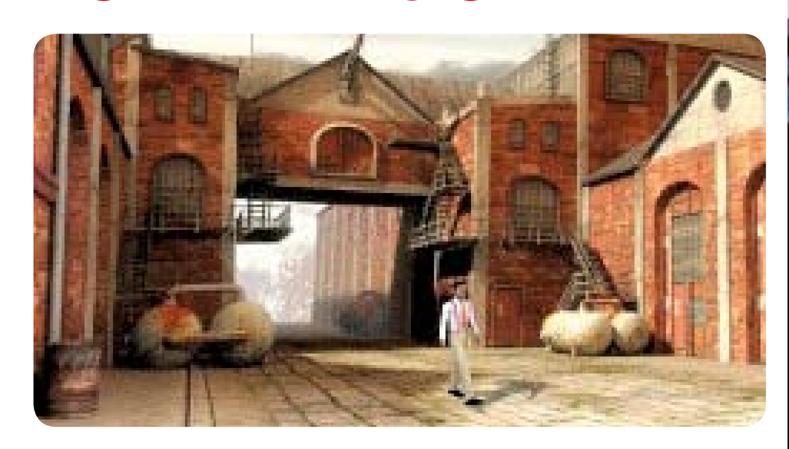
De lo que aún no se ha desvelado nada es acerca de su sistema de control. Y más específicamente, no está confirmado que el título vaya a emplear las características únicas del Wiimote o por si el contrario los desarrolladores optarán por recurrir a un esquema más clásico. Esperamos ir reuniendo más información a medida que avanza el año para compartirla con vosotros.





ESPIONAJE DE BOLSILLO

UNDERCOVER: DOBLE TRAICIÓN



Actualmente, y a pesar de la enorme cantidad de títulos disponibles para Nintendo DS, no existen demasiados que versen sobre el tema del espionaje. Y con el tirón que poseen este tipo de juegos, la llegada de títulos como "Undercover: Doble Traición" se agradece mucho.

La historia de esta aventura se centrará en la Inglaterra de finales de los 30. Allí se llevarán a cabo investigaciones militares en un estricto hermetismo por miedo al espionaje, pero al final la situación acabará explotando.

La mecánica de juego se parecerá bastante a las aventuras interactivas tan típicas de PC, con cientos de personajes con los que hablar y muchísimos enigmas por resolver. El sistema de control aprovechará las prestaciones del puntero y la pantalla táctil, y nos costará muy poco tanto desplazarnos por los decorados como participar en los diversos minijuegos. Si os interesa esta propuesta estad alerta, porque el juego está a punto de ponerse a la venta. ●



UN PASO ADELANTE

RACE DRIVER: GRID

Puede que el nombre "Race Driver: GRID" no sea muy familiar para muchos, pero si os decimos que es la continuación de la serie "TOCA" de Codemasters seguro que ya os metéis en situación. Esta saga de simuladores de velocidad ha contado siempre con el cariño del público, y con el paso de los años se ha convertido en una referencia dentro del género de la velocidad. Pero ahora la competencia es más seria y dura que nunca, con juegos como "Forza Motorsport 2", "GT5 Prologue" o "Project Gotham Racing 4" comandando el mercado. Por eso Codemasters va a dar un nuevo y excitante giro a la franquicia, que va a diferenciar claramente el concepto de su juego del resto.
La variedad de pruebas diferentes que nos esperan en "Race Driver: GRID" va a ser desorbitada. Y es que, en función del lugar del globo en el que nos encontremos, participaremos en pruebas de velocidad bien distintas. Por ejemplo, cuando estemos en los Estados Unidos correremos pilotando los famosos "muscle cars" americanos, mientras que cuando nos encontremos en Europa participaremos en carreras más normales en vehículos GT. Todas las localizaciones serán reales (Tokio, Detroit, San Francisco...) al igual que los circuitos, que incluirán trazados tan populares como Nurburgring, Spa o nuestro querido Jarama madrileño.
Igualmente los coches serán reales y pilotaremos modelos de firmas como BMW, Dodge o Aston Martín. Sus carrocerías se deformarán a medida que nos choquemos con elementos del decorado y sus prestaciones se verán mermadas si nos pasamos. Para evitarlo podremos recurrir a una gran innovación: ir hacia atrás en el tiempo. Cuando suframos un accidente grave o cometamos un error en la conducción, bastará con pulsar un botón para volver en el tiempo y así modificar los acontecimientos. Este juego tiene mucho potencial y en Junio estará esperando el banderazo de salida para las plataformas PS3, Xbox 360, PC y Nintendo DS. ●



MÁS AVENTURAS PORTÁTILES

LOST IN BLUE 3

La saga de aventuras de Konami "Lost in Blue" va a volver a Nintendo DS este mismo año con la tercera entrega, que esperamos que posea una mayor calidad que la decepcionante segunda parte.
Como de costumbre nos las tendremos que ingeniar para sobrevivir a los rigores de una isla totalmente desierta, teniendo que apañárnoslas para conseguir comida, resguardarnos de las inclemencias meteorológicas, etc. La pantalla táctil y la stylus volverán a convertirse en las estrellas del juego, puesto que la jugabilidad de "Lost in Blue" se basará en la constante utilización de ambos elementos.
Como principal novedad esta edición incluirá un modo para cuatro jugadores en área local, que promete ser bastante interesante y hasta innovador. Lo que no cambiará demasiado será el apartado técnico, que presentará escenarios 3D simples pero bien realizados y unos personajes siguiendo la tradicional estela manga japonesa. El juego estará listo para este mismo año.







Xbox 360 ahora desde

199,95€



Jump in.



***Haze** + camiseta + néctar (bebida energética)*

Exclusiva GAME

HAZE

+

néctar pure energy — gratis

camiseta — gratis

Fecha prevista de lanzamiento: 22/05/08. Promoción limitada a 1.000 unidades (camiseta) y 2.000 unidades (lata). No acumulables a otras ofertas y promociones.







GTA IV

UN SUEÑO HECHO REALIDAD

Desarrollador: Rockstar
Género: Acción
Fecha salida: 29 de Abril
Distribuidor: Take2
Plataforma: PS3, Xbox 360
Web: www.grandtheftautoiv-eljuego.com





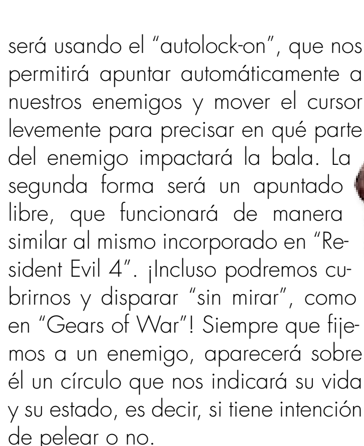
Chicas, robos, accidentes, humor negro, asesinatos, lenguaje soez, violencia, drogas … Fichas de ese gran parchís que será "GTA IV".

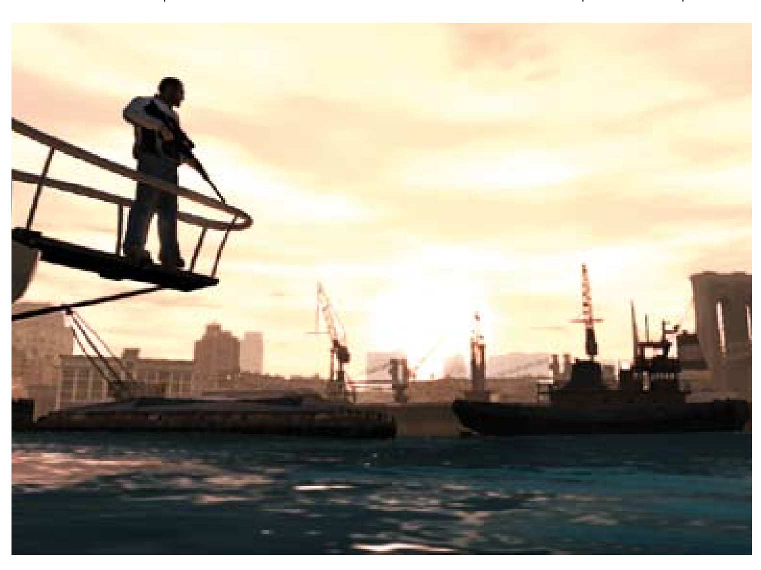
Volveremos a Liberty City, la metrópolis creada por Rockstar para "GTAIII" y claramente inspirada en la ciudad de Nueva York. Aunque esta vez nos pondremos en la piel de Niko Belic, ex militar de la Europa del Este metido en negocios sucios, que buscará dejar atrás su pasado y progresar en la tierra de las oportunidades. Nuestro contacto en los Estados Unidos será nuestro primo Roman. Pronto descubriremos que a Roman también le gusta el dinero fácil y nos encargará algunas tareas bastante ilegales. A partir de ahí, caeremos en una espiral de muerte y destrucción.

EN "GTA IV" los controles no cambiarán en demasía con respecto a sus antecesores, pero sí que habrá ciertos matices que los complicarán levemente en pro de conseguir más profundidad. Por ejemplo, ahora podremos realizar nuevas acciones, como cubrirnos tras las paredes o escalar superficies. Uno de los cambios más importantes estará en el sistema de apuntado. Tendremos dos maneras básicas de disparar: La primera será usando el "autolock-on", que nos permitirá apuntar automáticamente a nuestros enemigos y mover el cursor levemente para precisar en qué parte del enemigo impactará la bala. La segunda forma será un apuntado libre, que funcionará de manera similar al mismo incorporado en "Resident Evil 4". ¡Incluso podremos cubrirnos y disparar "sin mirar", como en "Gears of War"! Siempre que fijemos a un enemigo, aparecerá sobre él un círculo que nos indicará su vida y su estado, es decir, si tiene intención de pelear o no.

Otra cosa que nos chocará al principio será el control de los coches. Seguiremos utilizando los mismos controles, pero la conducción se enfocará más hacia la simulación, dejando la fórmula arcade de lado. Los coches darán una sensación de pesadez y de precisión estupenda, que ayudará a incrementar la tensión durante las persecuciones.

MÁS NOVEDADES. Cuando un policía nos descubra haciendo cualquier actividad indigna, nos perseguirá, apa-

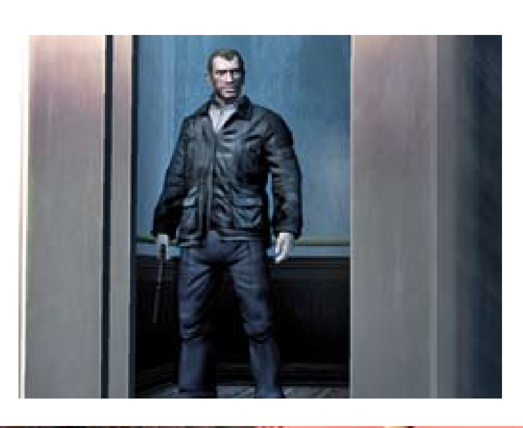












reciendo en nuestro GPS una zona de color. Para zafarnos de la persecución tendremos que salir primero de la zona de color y luego mantenernos escondidos unos segundos. Las estrellas que indicaban el nivel de intensidad policial en pasados "GTA" se mantendrán intactas. Cuantas más estrellas tengamos, más grande será la zona de la que tendremos que escapar y mayor el número de unidades que nos perseguirá. Nico portará un teléfono móvil que nos servirá para varias cosas. Recibiremos llamadas de jefes y conocidos, encargándonos misiones o pidiéndonos ayuda. Como siempre, habrá misiones fundamentales para el avance del juego y misiones secundarias. Podremos aceptarlas y escuchar el mensaje, o bien rechazarlas. Si las aceptamos aparecerá automáticamente un icono y una ruta en nuestro GPS, indicándonos el lugar. Otra de las funciones del móvil será llamar: podremos llamar a nuestros capos, a los bomberos e incluso a la policía (para despistar o hacer que se descubra algo que nos interese).

SU NIVEL TÉCNICO será bastante sorprendente, especialmente por la profundidad de campo y la búsqueda del fotorrealismo a través de la iluminación. Hemos detectado algo de "popping" en la versión provisional, pero es comprensible teniendo en cuenta la magnitud del juego y la vida que desprenderá la ciudad. Miles de detalles, luces, sombras... expuestos al unísono. Por otra parte, los coches sufrirán daños reales. Hablamos de abolladuras, rayazos, cristales rotos, parabrisas caídos, puertas destrozadas, vapores, ruedas reventadas, etc. El sistema de físicas hará que cualquier modelo responda prácticamente igual que su homólogo real.

También hemos apreciado la naturalidad del movimiento de Nico al correr y girar, acciones que se realizarán acorde al centro de gravedad, inclinándose para el lado que corresponda. Por último, el sonido dispondrá de una calidad sobresaliente, con miles de efectos y una banda sonora de excepción.

Irónico, agresivo, negro, destructivo, mejorado y ambicioso. Así será "GTA IV".

■Mario Fernández





Okami

LA VIDA DE UNA DIOSA

Desarrollador: Capcom	Distribuidor: Proein
Género: Aventura	Plataforma: Wii
Fecha salida: Mayo	Web: www.capcom.com/okami

Tras pasar inadvertido para muchos usuarios de PlayStation 2, la extraordinaria aventura "Okami" va a dar el salto a Wii para regocijo de los afortunados usuarios de esta consola. Al menos esa es la intención de Capcom, sus creadores, que han visto en la máquina de Nintendo la oportunidad ideal para dar un nuevo empuje a un título que por alguna razón no terminó de cuajar en su estreno original en PS2.

ESTA CONVERSIÓN mantendrá inalterables gran parte de sus virtudes. Y estas serán muchas. La primera será la historia, que narrará los infortunios de una diosa llamada Amaterasu que, tras encarnarse en loba, luchará con todas sus fuerzas contra un despiadado demonio. Este argumento irá complicándose progresivamente a medida que interactuemos con distintos personajes y visitemos nuevas zonas.

El desarrollo será un calco del mismo que ya disfrutamos, y junto a Amaterasu habrá que hacer buen uso de sus poderes (incluyendo su pincel mágico) para acabar con rivales de diversa magnitud y dar con la solución de un nutrido ramillete de puzzles. Una vez dicho esto, ¿dónde encontraremos las novedades? Pues en el sistema de control principalmente. El Wiimote y Nunchak se convertirán en nuestros compañeros de viaje, usando el Nunchak para desplazarnos por los decorados y el Wiimote para realizar ataques, manejar el pincel mágico y participar en diversos minijuegos, como el de pesca.

Otra pequeña modificación la observaremos en los gráficos, que en esta ocasión serán compatibles con el modo de resolución 480p, ofreciendo una mayor nitidez en los ya de por sí brillantes decorados. "Okami" va a ser una de las mejores aventuras de Wii en cuanto se ponga a la venta. Si os perdisteis el original de PS2, no volváis a dejar pasar la oportunidad de jugar a esta obra maestra de Capcom.



Eduardo G







YA A LA VENTA
ODIN SPHERE
Sumérgete de lleno en una intrincada historia y descubre la verdad oculta tras una antigua profecía, una revelación que, en caso de cumplirse, conducirá a la destrucción del mundo.
Deleita tus sentidos con esta obra maestra, una experiencia visual con la que muchos habían soñado pero que pocos creían posible.
PlayStation 2
Odin Sphere
"El RPG de Acción más bello jamás creado."
Revista Oficial PlayStation
UNA OBRA DE ARTE A TU ALCANCE
12+
www.pegi.info
www.odinsphere.es
PlayStation 2
ATLUS
WWW.ATLUS.COM
SQUARE ENIX











Pro Evolution Soccer 2008

EL FÚTBOL MÁS TÉCNICO

Desarrollador: Konami	**Distribuidor:** Konami
Género: Fútbol	**Plataforma:** Wii
Fecha salida: Marzo	**Web:** www.konami-pesclub.com

Mucho se había hablado y especulado acerca de esta versión para Wii del gran clásico de los simuladores de fútbol, "Pro Evolution Soccer 2008". Algunos apuntaban que iba a tratarse de una "simple" conversión de la edición de PlayStation 2, otros que incorporaría múltiples opciones diferentes para controlar a los jugadores... Por fin podemos daros una respuesta exacta sobre lo que vais a encontrar en esta exclusiva versión de "PES 2008", pues hemos tenido la oportunidad de probarlo. Y muchos vais a llevaros una sorpresa mayúscula.

SI TUVIÉRAMOS QUE DEFINIR esta entrega de alguna forma, afirmaríamos que este juego recuperará la apariencia y posibilidades del mismo título de PS2, pero incorporando un sistema de control mucho más técnico y complejo, que hará un uso intensivo de las funciones únicas del Wiimote y Nunchak.

Olvidaos del clásico esquema de control de esta saga, porque no va a ser contemplado en esta versión para Wii. Por ejemplo, para conseguir que los jugadores se desplacen a una zona concreta del terreno de juego, habrá que apuntar con el Wiimote a la pantalla y señalar con el puntero que aparecerá en imagen al jugador deseado, al que dirigiremos al lugar que queramos girando la flecha que surgirá bajo sus pies. Cuando estemos en posesión de la pelota y queramos tirar a puerta, será necesario agitar el Nunchak. Y, en función de la fuerza con la que realicemos esta acción, más potente será nuestro disparo.

Sí, todos aquellos que hayan jugado durante años con otras versiones de "PES" necesitarán horas de entrenamiento para hacerse con él. Gracias a este sistema descubriréis un concepto de "PES" mucho más técnico y estratégico que nunca, acercándose más al fútbol real. Estamos deseosos de comprobar qué respuesta recibe por parte de los aficionados esta apuesta tan arriesgada e innovadora de Konami con esta entrega para Wii de su "niño mimado".

■ Shy Guy





18+ www.pegi.info

SLIM & LITE

PSP PlayStation Portable

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

EL PODER DE LOS DIOSES EN LA PALMA DE TUS MANOS

¡¡¡GOD OF WAR EN TU MÓVIL!!!

Con la animación más puntera, un diseño multiplataforma de lo más excitante y múltiples modos de ataque, God of War: Betrayal, nos presenta a Kratos luchando por reconquistar la confianza de Zeus y recuperar su posición única en el Monte Olimpo.

Envía GOW al 343



God of War Chains of Olympus llega en exclusiva a PSP

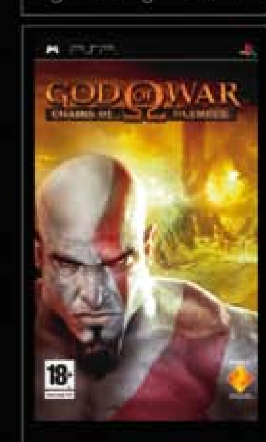
Disfruta de una historia única, nunca antes contada





GOW I y GOW II ahora en Platinum

godofwargame.com










Sports Island

DEPORTES PARA TODOS LOS GUSTOS

Desarrollador: Hudson Soft
Género: Deportivo
Fecha salida: Verano
Distribuidor: Konami
Plataforma: Wii
Web: www.es.games.konami-europe.com

Con los primeros calores del año, en junio más o menos, es cuando el acuerdo de distribución acordado entre Konami y Hudson Soft empezará a dar sus frutos. Al menos en cuanto al lanzamiento de títulos para Wii se refiere. Ese es el caso de "Sports Island" (también conocido como Deca Sporta" en Japón, donde aparecerá a lo largo de marzo), que muchos ya se han adelantado en calificar como "un Wii Sports amplificado". Y puede que esta apreciación no vaya muy desencaminada…

HASTA DIEZ DEPORTES diferentes vamos a poder practicar con este juego, aunque ese número puede verse ampliado si Hudson Soft incluye alguna sorpresa de última hora. Entre otras especialidades deportivas realmente atractivas, "Sports Island" incluirá pruebas de motocross, carreras de karts, partidos de baloncesto, snowboard y, cómo no, nuestro querido fútbol.

El acercamiento a estos deportes no será realista al 100%, y seguirá la pauta desenfadada marcada por el ya citado "Wii Sports" de Nintendo, que goza de una gran popularidad. Los personajes tendrán una apariencia simpática y "cabezona", y el sistema de control estará bien ajustado para sacar a relucir las excelencias del Wiimote. En muchas de estas pruebas podrán participar hasta cuatro jugadores a la vez, siendo una de las características más importantes de esta colección de juegos deportivos.

Con este título Konami y Hudson pretenden acercar una amplia variedad de juegos destinados al disfrute familiar. Puede que su apariencia gráfica no vaya a ser la más destacada del catálogo de Wii, ni que tampoco se convierta en el juego más original del momento, pero seguro que gracias a su polivalencia se convierte en uno de los títulos más demandados en cuanto se ponga a la venta. No nos extrañaría lo más mínimo, sobre todo si su precio es razonable.

■Shy Guy






Mario Kart Wii

GLORIOSAS CARRERAS MULTIJUGADOR

Desarrollador: Nintendo
Género: Velocidad / Arcade
Fecha salida: 11 de Abril
Distribuidor: Nintendo
Plataforma: Wii
Web: www.nintendo.es

En el primer contacto con el nuevo "Mario Kart Wii", varias dudas que teníamos en torno a la dirección que tomaría la saga se han disipado, pronosticando que el nuevo juego de Nintendo probablemente sea el más sólido y completo de la franquicia hasta el momento. Desde la primera entrega en 1992 para Super Nintendo, cada plataforma de fue obteniendo su versión del clásico, con sustanciales cambios y características diferenciales. La gran duda que rodeaba a esta edición era suponer cómo iba a adaptarse a Wii y a sus posibilidades. La respuesta es corta y nítida: con sencillez y naturalidad.

Probablemente esta sea la gran singularidad de "Mario Kart Wii", que realmente no tiene un único rasgo característico, si no que es un conjunto de grandes aportaciones. Para el público que jamás haya jugado ninguna edición de "Mario Kart", el juego incluirá un pequeño volante donde se incrustará el mando de Wii, facilitando el primer contacto. El Wiimote detectará nuestros movimientos sin complicaciones y podremos presionar el botón "B" (recordemos que el mando se situará ahora en horizontal) cómodamente ya que el periférico tendrá un pulsador de mayor tamaño. Para los más ortodoxos, siempre se podrá jugar mediante Wiimote más Nunchuck, mando clásico o incluso con el mando de GameCube.

OTRA DE LAS GRANDES NOVEDADES de esta entrega será la incursión de motos como





segunda opción de juego. En el torneo de 50cc sólo se podrá competir con karts, en 100cc con motocicletas y la prueba de 150cc de forma mixta. Las motocicletas ofrecen un tipo de frenada diferente, y serán más ligeras y fáciles de "escabullirse" entre los karts... y también más propensas a no coger objetos y a recibir más impactos. La jugabilidad también incorporará diversas modificaciones: adiós al llamado "sneaking", técnica con la que se jugadores de todo el mundo se beneficiaban de un error o "bug" del juego que permitía a los más hábiles crear mini-turbos infinitos. Ahora los mini-turbos se lograrán aguantando el derrape o realizando un tipo de piruetas nuevo en la saga: en cada salto o ciertas zonas del escenario, mediante un movimiento seco del Wiimote en el momento adecuado realizaremos una espectacular acrobacia que nos proporcionará un turbo extra en el aterrizaje. Dominarlo exigirá práctica pero a la larga beneficiará al jugador más paciente y experimentado.







Como cabría esperar el juego estará impregnado del espíritu icónico de la franquicia Mario. Geniales circuitos (algunos pasarán a ser de los mejor diseñados de toda la saga), nuevos personajes que engordarán la lista más completa de la saga hasta el momento y un apartado gráfico más fluido, consistente, jovial y colorido.

EL GRAN BENEFICIADO con la nueva generación será el modo multijugador, magnificando como tan sólo "Mario Kart DS" había intentado hasta el momento el concepto de "Mario Kart". Volverán las carreras masivas (ahora con hasta 12 corredores simultáneos), más ítems (aún más alocados si cabe), circuitos nuevos y retro y cómo no, el esperado modo Online. Esta vez sin recortes ni limitaciones, "Mario Kart Wii" ofrecerá partidas entre amigos (mediante intercambio de códigos), gente desconocida en frenéticas carreras de un máximo de 12 jugadores o duelos en el modo Batalla. Se podrá integrar en el propio sistema de Wii un canal exclusivo para el juego, donde poder visitar rankings y noticias relacionadas con el universo "Mario Kart" sin tener el disco introducido. Una de las opciones más interesantes es que podremos descargar fantasmas de otros jugadores con sus records en el modo Time Attack: para los jugadores de poca paciencia, la CPU seleccionará si lo vemos oportuno un corredor tan sólo ligeramente superior a nosotros, para ir progresando de forma paulatina.

En definitiva, la diversión multijugador por excelencia desde hace más de quince años va a regresare como nunca. Un juego lleno de opciones que promete ser un referente sólido en el la línea de la franquicia, más allá de innovaciones inertes que terminan llevándoselas el viento.

■Omar Álvarez






FIGURAS
PELUCHES
MERCHAN-DISING
COSPLAYS
MANGA
JUEGOS DE TABLERO
PUZZLES
Y MUCHO MÁS
¿TIENES UNA TIENDA DE REGALOS, JUGUETERÍA, VIDEOCLUB, CIBER, LIBRERÍA, PAPELERÍA...?
TENEMOS TODO LO QUE NECESITAS PARA AMPLIAR TU NEGOCIO
Series - 24, 300, AC/DC, Akira, Alien, Alien vs. Predator, Armored Core, Asterix, Batman, Beatles, Beowulf, Berserk, Betty Boop, Blade, Bleach, Bon Jovi, Cars, Navidad, Crónicas de Narnia, Novia Cadáver, Conan, El Cuervo, Daredevil, DC Comics, Digimon, Disney, Drácula, Dragon Ball, Dragons, Elvis Presley, Los 4 Fantásticos, Final Fantasy, Los Picapiedra, Fruits Basket, Futurama, Ghost Rider, Godzilla, Gears of War, Gremlins, Guns and Roses, Halloween, Halo, Hanna Barbera, Harry Potter, Hellboy, Hello Kitty, Hellraiser, Hellsing, High School Musical, Chucky, Viernes 13, Halloween, Terror: Pesadilla en Elm Street, Terror: La Matanza de Texas, Hulk, Ice Age, Los Increíbles, Iron Maiden, Tiburon, Jimi Hendrix, Liga de la Justicia, King Kong, Kingdom Hearts, Kurt Cobain, Dentro del Laberinto (Labyrinth), Looney Tunes, El Señor de los Anillos, Perdidos (Lost), Marilyn Monroe, Marvel, Matrix, Metal Gear Solid, Military, Los Teleñecos –The Muppets, Naruto, Neon Genesis Evangelion, Pesadilla antes de Navidad – NBX, Nintendo, Piratas del Caribe, Pokemon, Predator, Resident Evil, Saw, Scarface, Barrio Sésamo, Shrek, Simpsons, Sin City, Spawn, Spider-Man, Star Wars, Street Fighter, Superman, Terminator, Tomb Raider, Transformers, Trigun, Universal Monsters, Unreal, V de Vendetta, Videojuegos, Winnie the Pooh, World of Warcraft, X Men...





GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

UN JUEGO DIGNO DE DIOSES

Después de arrasar en PlayStation 2 con dos frenéticas y espectaculares entregas, Kratos llega a PSP dispuesto a romper con todo. Una vez más, el feroz espartano ha conseguido protagonizar un título realmente impresionante que se sitúa indiscutiblemente como uno de los grandes lanzamientos del año; y no hablamos sólo del catalogo de la portátil de Sony. En cualquier caso, vayamos por partes.

Desde que hace ya tiempo tuviéramos acceso a las primeras imágenes y videos de la nueva entrega de esta carismática saga, ya pudimos presenciar que nos encontraríamos con un juego vistoso a nivel técnico. Pues bien, una vez en nuestras manos la versión final del mismo, decir vistoso es quedarse bastante corto: "Chains Of Olympus" es, sinceramente, el mayor espectáculo audiovisual que hemos visto, y en mucho tiempo veremos, en una consola portátil. Para empezar, los gráficos no tienen nada que envidiar a los





que en su día disfrutamos en PS2. Las animaciones de los protagonistas, el colosal tamaño de algunos enemigos finales, los amplios y detallados escenarios mitológicos... sin duda nos encontramos ante un programa que aprovecha al máximo las prestaciones de PSP. Así pues, nada más comenzar la aventura ya podremos apreciar inmediatamente la grandeza óptica del UMD, aunque ésta no deje de sorprendernos a medida que avancemos en su trepidante desarrollo.

LA BANDA SONORA, por su parte, mantiene la línea épica y majestuosa que aún recordábamos de los capítulos anteriores. De igual manera los efectos de sonido y las voces de los personajes (perfectamente dobladas al castellano) no hacen sino demostrar todo el cuidado que los chicos de Ready At Dawn han puesto en los aspectos técnicos del disco.

Con respecto a la jugabilidad, los creadores han mantenido una política continuista, que compila todas las características clásicas de los dos primeros juegos. Por un lado tenemos los incesantes momentos de acción (sin duda la principal constante del lanzamiento), que a su vez estarán salpicados, con más frecuencia que nunca, de los más diversos puzles. Algunas de estas pruebas de habilidad mental ya nos sonarán por haberlas realizado previamente (utilizar el cadáver de un enemigo para presionar un soporte, empujar cajas para servirnos de ellas más adelante...), en cambio otras serán completamente nuevas. Tampoco faltarán las secuencias interactivas para derrotar a algunos enemigos mediante rápidas combinaciones de botones.

Con todo, podemos afirmar que "Chains Of Olympus" no sólo ha cumplido las expectativas creadas, sino que incluso a llegado a sorprendernos por su tremenda calidad. Tanto si ya disfrutaste de las anteriores aventuras de Kratos como si quieres estrenarte en la saga, no te lo puedes perder.

Enrique Luque

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Ready At Dawn
Distribuidor: Sony
Género: Acción/Aventura
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.godofwar.com
18+ 95

Lo mejor
Los gráficos, la banda sonora, los enemigos finales, la acción constante…prácticamente todo.

Lo peor
Muy parecido a las anteriores entregas; aunque esto no resulte necesariamente algo malo…

Nuestra opinión
Independientemente de su fidelidad a los dos primeros "God Of War", esta nueva obra se alza como uno de los títulos más divertidos y bien realizados del catálogo de PSP. Kratos continúa en plena forma.





The House of the Dead 2 y 3 Return

HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE

Los salones recreativos han sido testigos del rotundo éxito de todas las entregas de la saga "The House of the Dead", el célebre juego de pistola en el que hay que abatir a cuantos zombis y otros seres monstruosos aparecen en imagen. Otros títulos ya publicados en Wii como "Ghost Squad" o "Resident Evil: The Umbrella Chronicles" han demostrado que el Wiimote y su sensor de movimientos se adaptan de fábula a esta misma clase de juegos, y "The House of the Dead 2 y 3 Return" no es una excepción. Más bien al contrario: se trata de uno de los mejores arcades de pistola disponibles en Wii.

LOS EPISODIOS 2 Y 3 pertenecientes a esta franquicia han sido reunidos en un mismo juego, siendo ambas conversiones un calco de las mismas máquinas recreativas. O lo que es lo mismo, que por el mismo precio (y muy reducido, dicho sea de paso) tenemos dos juegos en el mismo pack.

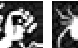
La jugabilidad es muy sencilla, y todo se reduce a apuntar con el Wiimote a la pantalla para dirigir la mirilla hacia los siniestros rivales. Lo bueno es que esta actividad podemos realizarla junto a un amigo gracias al modo multijugador offline, aumentando considerablemente la tensión y diversión de cada partida. Como extras inéditos de esta versión de Wii SEGA ha incorporado varias sorpresas, como un modo de juego llamado Extreme de una dificultad desmedida, sólo apto para los más habilidosos y pacientes.

El único punto un poco negativo es el apartado gráfico que, aunque no es malo, deja al descubierto la edad de ambos juegos originales. Y en el caso del capítulo 2, que data de finales de los 90, este hecho se evidencia aún más. Pero en cualquier caso, SEGA ha conseguido dar forma a un pack realmente sugerente para los aficionados y poseedores de una Wii.

■ Eduardo G

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SEGA
Distribuidor: SEGA
Género: Acción
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Inglés
Versión analizada: Wii
www.sega-europe.com

16+  

86

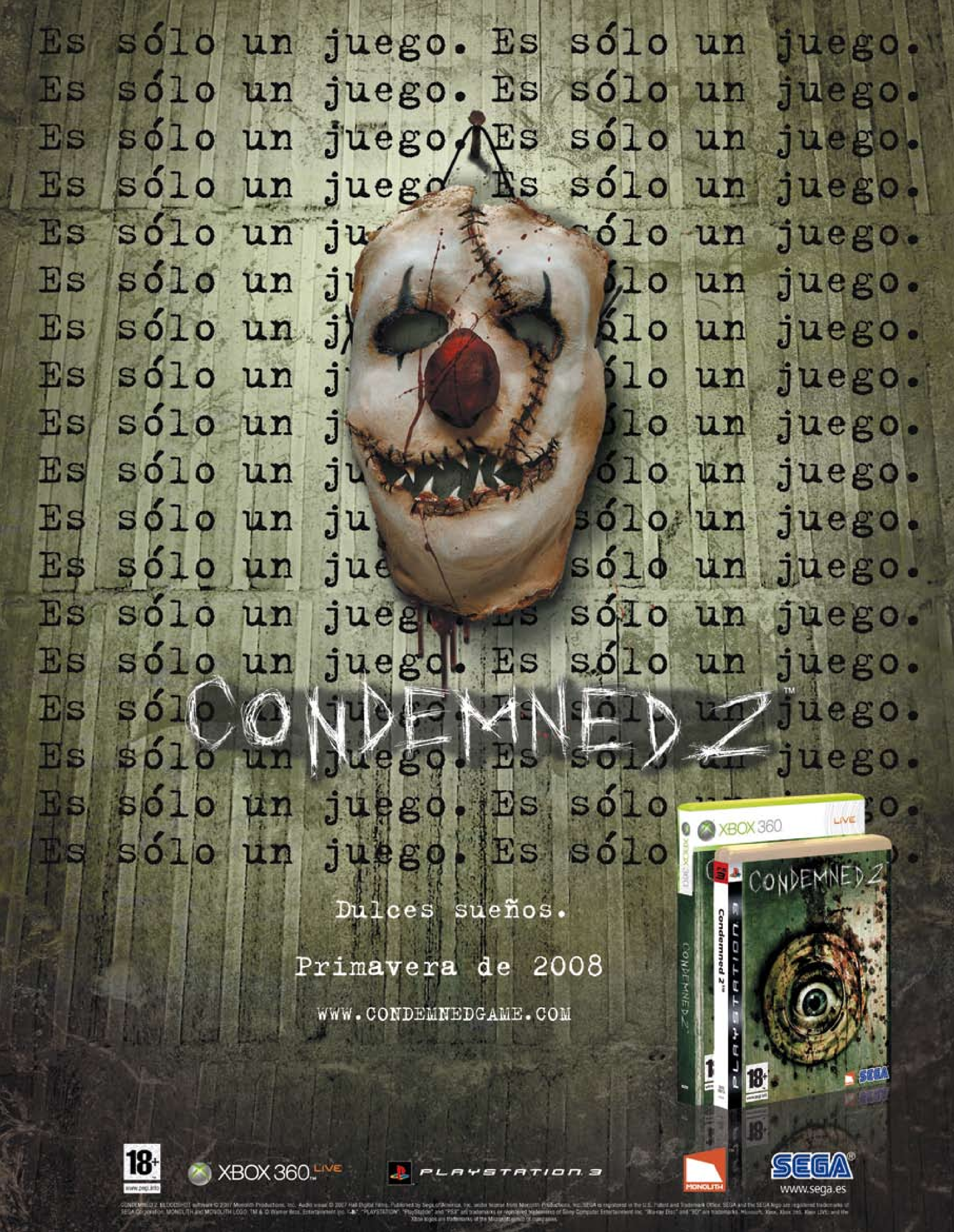
Lo mejor
Son dos juegos por el precio de uno. Las pequeñas novedades que incluye.

Lo peor
En cuestiones técnicas no luce demasiado. Podrían haber incluido también el primer capítulo de la saga.

Nuestra opinión
Con estos dos juegos de pistola que SEGA ha conseguido reunir en un mismo pack tenéis bastantes horas de sustos y acción aseguradas.

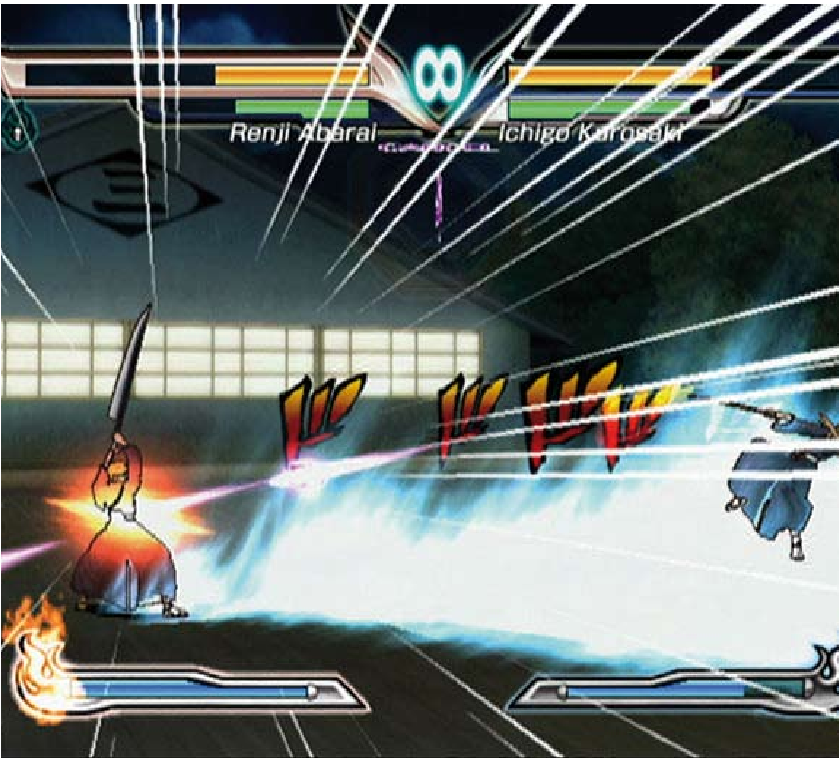






Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego. Es sólo un juego.
CONDEMNED 2™
Dulces sueños.
Primavera de 2008
WWW.CONDEMNEDGAME.COM
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
18+
MONOLITH
SEGA®
www.sega.es





Bleach: Shattered Blade

DUELOS ENCARNIZADOS

Los juegos de lucha 3D no es que abunden precisamente en Wii, por eso cada vez que es lanzado un juego de estas características sus usuarios lo esperamos con avidez. Ese es el caso de "Bleach: Shattered Blade", un arcade de lucha con el sello de SEGA ambientado en la famosísima y veterana serie de manga y anime.

LA INCREÍBLE CIFRA de personajes disponibles es uno de los aspectos más positivos de "Bleach". En total superan la treintena, algo que no suele ser demasiado habitual en estos casos. Por supuesto todos están extraídos de la serie y son capaces de ejecutar los mismos golpes que tantas veces les hemos visto efectuar.

El sistema de control se ha adaptado bien y aprovecha las prestaciones únicas del Wiimote y Nunchaku. El problema es que, al menos para nuestro gusto, al manejo le falta algo de profundidad, ya que no es demasiado costoso realizar combos de múltiples impactos de manera demasiado sencilla. Por esta misma razón "Bleach: Shatterd Blade" es un juego muy indicado para los usuarios menos experimentados en este tipo de arcades, pues podrán realizar decenas de movimientos cómodamente y ganar combates sin tener que pasarlas "canutas".

La realización gráfica es correcta, y los personajes planos de la serie han sido bien adaptados a modelos totalmente tridimensionales. Los escenarios (hay una buena suma de ellos) son algo más sencillos, pero aún así cumplen su cometido. En definitiva, "Bleach: Shattered Blade" es un arcade de lucha notable y que encantará tanto a los seguidores de la serie como a los jugadores más noveles. Sin embargo, los usuarios más curtidos en este terreno pueden echar de menos más profundidad en el sistema de lucha incorporado. Aún así es una meritoria alternativa al gran "Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3".

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Polygon Magic
Distribuidor: SEGA
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.sega.com/bleach

12+

78

Lo mejor
La cantidad de personajes seleccionables. La recreación 3D de los luchadores.

Lo peor
Al sistema de control le falta algo más de profundidad.

Nuestra opinión
La conocida serie de manga y anime ha sido trasladada a juego de lucha con bastante acierto.

Bully: Scholarship Edition

DE VUELTA A LAS CLASES



Ha pasado ya algún tiempo desde que "Bully" (o "Canis Canem Edit", como se le conoció en nuestras fronteras) apareció en PlayStation 2. Le recordaréis porque estuvo rodeado de cierta polémica ya que para algunos era demasiado violento, algo que jamás llegué a entender. En cualquier caso se trataba de un juego magnífico, terriblemente divertido, por eso me alegra que la gente de Rockstar se haya animado a convertir esta aventura de acción en tercera persona a los formatos Xbox 360 y Wii. Y lo mejor es que además se han permitido el lujo de incorporar pequeñas novedades que no se encontraban en el título original.

LA ACADEMIA BULLWORTH es el lugar donde se desarrolla esta aventura, que está protagonizada por un chaval un tanto problemático llamado Jimmy Hopkins. Este muchacho ya ha sido expulsado de otros centros educacionales y nuestra meta final en "Bully" es convertirle en el alumno más carismático y reconocido de la escuela. Y ya os imaginaréis que eso no va a ser nada fácil. Para ir ganándonos el prestigio y reconocimiento de los alumnos y miembros de Bullworth es necesario ir resolviendo misiones de una variedad fantástica. Proteger a ciertas personas, llegar a un punto concreto de la escuela sin que nos de-



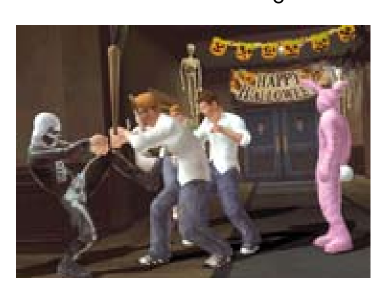


tecten, encontrar los alimentos necesarios para preparar un bocadillo... Y lo mejor es que dependiendo de la tarea que nos toque realizar, la jugabilidad del título varía enormemente. Y es que en este juego se dan la mano aspectos como la exploración, el sigilo, los minijuegos, puzzles, la interacción y el diálogo con decenas de personajes, los combates y hasta persecuciones, conformando una riqueza de situaciones que desembocan en una fuente de diversión constante y casi inagotable. Pero lo más destacable aún es que se nota mucho la mano de Rockstar en la concepción de esta aventura puesto que, al igual que sucede con su gallina de los huevos de oro que es la serie "Grand Theft Auto", la libertad de acción que tenemos para movernos y decidir qué hacer en cada momento es brutal. Por supuesto hay un guión argumental que es necesario seguir y ciertas misiones que hay que cumplir irremediablemente, pero también podemos llevar a cabo otras secundarias cuando nos venga en gana y desplazarnos de un lugar a otro a voluntad. Y teniendo en cuenta que esta cualidad, la libertad de acción, se encuentra actualmente en un número muy reducido de títulos desarrollados tanto para Xbox 360 como para Wii, convierten a esta aventura en un juego aún más relevante y recomendable.

PERO LAS SORPRESAS que nos aguarda esta versión "Scholarship Edition" añaden aún más pimienta al asunto. Ambas versiones han sido agraciadas con misiones inéditas que prolongan aún más la vida de "Bully", nuevas clases a las que tenemos que asistir y, mejor aún, un nuevo modo multijugador offline para dos jugadores. En él podemos competir en varios minijuegos y, aunque no es la mejor modalidad multijugador que hemos probado, sí que se agradece su adición. Por último, resaltar que la versión de Xbox 360 posee un apartado gráfico netamente superior al original de PS2, con mejores texturas, más detalle en los escenarios y una resolución mayor. Y en lo que respecta a la entrega de Wii, el sistema de control saca partido de las posibilidades del Nunchaku y Wiimote, sobre todo en lo que concierne a los combates.

"Bully: Scholarship Edition" es una aventura sensacional y terriblemente divertida. No tengo duda alguna en que si sois seguidores de la saga "GTA", este título también os va a enganchar por completo. Lo que ya no tengo tan claro es que merezca la pena volver a jugarla a todos aquellos que ya completaran el original de PS2, porque al fin y al cabo el 90% de la aventura es la misma.

■Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rockstar
Distribuidor: Take2
Género: Aventura / Acción
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.rockstargames.com




90

Lo mejor
La jugabilidad es siempre fresca y magnífica. Los gráficos mejorados de la versión de Xbox 360 y el nuevo sistema de control diseñado para la edición de Wii.

Lo peor
Las voces siguen en inglés. Por pedir, podrían haber incluido aún más novedades.

Nuestra opinión
Existen muy poquitos juegos en Xbox 360 y Wii tan completos, dinámicos y bien realizados.



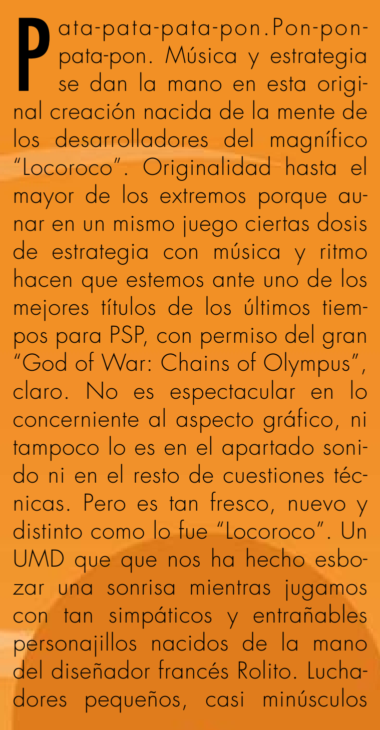






PATAPON

¡QUE EL RITMO NO PARE!



Pata-pata-pata-pon. Pon-pon-pata-pon. Música y estrategia se dan la mano en esta original creación nacida de la mente de los desarrolladores del magnífico "Locoroco". Originalidad hasta el mayor de los extremos porque aunar en un mismo juego ciertas dosis de estrategia con música y ritmo hacen que estemos ante uno de los mejores títulos de los últimos tiempos para PSP, con permiso del gran "God of War: Chains of Olympus", claro. No es espectacular en lo concerniente al aspecto gráfico, ni tampoco lo es en el apartado sonido ni en el resto de cuestiones técnicas. Pero es tan fresco, nuevo y distinto como lo fue "Locoroco". Un UMD que que nos ha hecho esbozar una sonrisa mientras jugamos con tan simpáticos y entrañables personajillos nacidos de la mano del diseñador francés Rolito. Luchadores pequeños, casi minúsculos de un solo ojo y armados hasta los dientes, con una innata habilidad para batallar al son de un misterioso tambor sagrado... ¡y nosotros somos el tambor!

Nuestra misión en el juego es llevar de la mano a la tribu de los Patapon para recuperar su territorio y para ello es fundamental tener ritmo. Dependiendo de los botones que pulsamos, obtenemos distintos ritmos y a través de ellos transmitimos órdenes a nuestros valientes gladiadores. Así, podemos indicarles que ataquen, se defiendan, avancen... Únicamente de nuestra estrategia y del orden de nuestras tropas depende el éxito o la derrota ante los invasores Zigoton.

MULTITUD DE GUERREROS Y ARMAS nos acompañan a lo largo y ancho de esta épica y marchosa aventura. Dependiendo de los ítems que vayamos recolectando a lo largo de cada uno de los niveles, podemos ir ampliando nuestro ejército con nuevos y poderosos soldados que tienen, además, diferentes virtudes y armas. Es fundamental que sepamos elegir y situarlos en el campo de batalla porque una mala elección puede dar al traste con la aventura. Pero tanto o más importante es que sepamos mantener el ritmo. No te sorprendas si mientras juegas te ves llevando el compás meneando la cabeza o tarareando aquello de 'pata-pata-pata-pon'. La inmersión en la aventura es total gracias a la percusión que nos acompaña siempre, y más nos vale llevar el ritmo, porque si lo conseguimos nuestros ataques serán aún más fuertes. ¡A por ellos!

■ Ilde Cortés





FICHA TÉCNICA

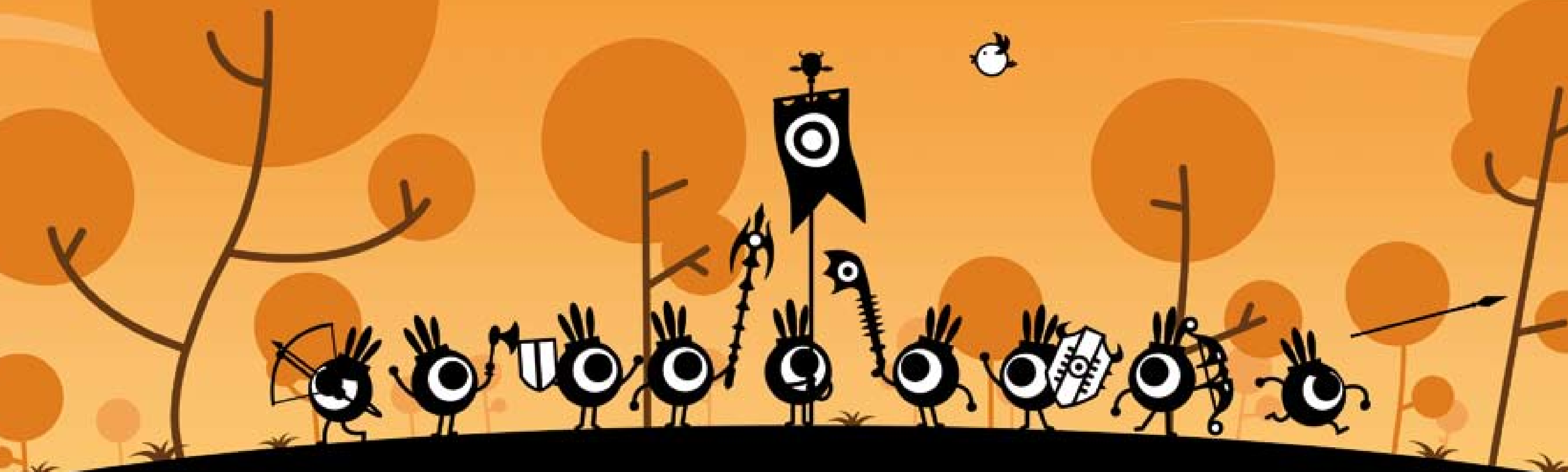
Desarrollador: Sony Japan Studio
Distribuidor: Sony
Género: Arcade-Musical
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.patapon-game.com

7+ 91

Lo mejor
Su diseño y originalidad. En una época donde parece estar todo inventado, "Patapon" supone todo un ejemplo de lo que debe ser un videojuego 'distinto'.

Lo peor
Puede llegar a convertirse en monótono... y tampoco gustará a todo el mundo.

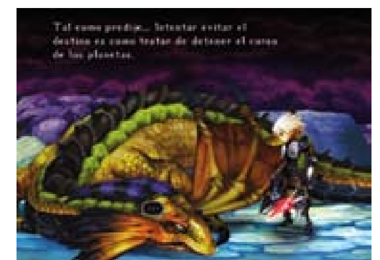
Nuestra opinión
Música, estrategia, bichitos simpáticos y frescura. De lo mejor que hemos visto en PSP.

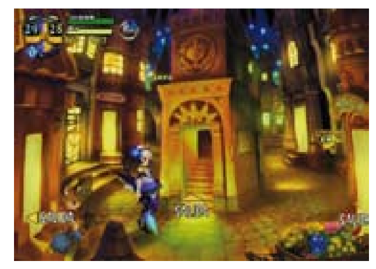














Odin Sphere

EL REGRESO DEL ROL EN 2D

Vanilla Ware junto a Atlus continúan con su particular mundo de los juegos de rol en 2D presentando "Odin Sphere", una secuela del anterior juego "Princess Crown".

El título en sus comienzos gira en torno al conflicto entre el reino de las hadas y la nación de los guerreros, que se disputan la obtención de un extraño objeto que recibe el nombre de Cauldron. Mientras se libra esta guerra el tercer bando en discordia, el reino de titania liderado por el mago Urzur, tratan de descifrar una antigua profecía. Según ella, sólo él y sus elegidos sobrevivirían al Apocalipsis, convirtiéndose en los soberanos del mundo. El argumento está servido…

Los personajes que podemos controlar son un total de cinco, cada uno proveniente de un reino distinto y con una historia propia, las cuales se van entrelazando a medida que avanza la aventura.

EL SISTEMA DE JUEGO es bastante sencillo. Cada pantalla se corresponde con un escenario circular, donde existen un determinado número de enemigos que tenemos que vencer. Dependiendo del daño recibido, el tiempo y las acciones realizadas obtenemos una puntuación y hacemos acopio de una serie de objetos que nos serán imprescindibles a lo largo del juego.

Aunque "Odin Sphere" no es un RPG puro, sí que presenta una serie de toques de rol que le dan una mayor profundidad. Durante la aventura es posible mejorar y potenciar a los personajes, incluyendo sus armas y su salud. Para mejorar el arma simplemente hay que absorber los llamados Phozons que los enemigos nos proporcionan al morir, mientras que para aumentar la salud necesitamos plantar semillas (que sólo crecen absorbiendo Phozons) y recoger más tarde sus frutos.

Las dos grandes bazas del titulo son sin duda la jugabilidad y los excelentes gráficos que presentan tanto los personajes como los escenarios. Pero por otro lado, tanto el escaso número de tipos de enemigos diferentes como la elevada dificultad (los jefes finales son casi imposibles de eliminar) empañan un poco el resultado final.

■Álvaro Molina



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Vanilla Ware
Distribuidor: Proein
Género: Acción-RPG
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Inglés
Versión analizada: PS2
www.atlus.com/odinsphere

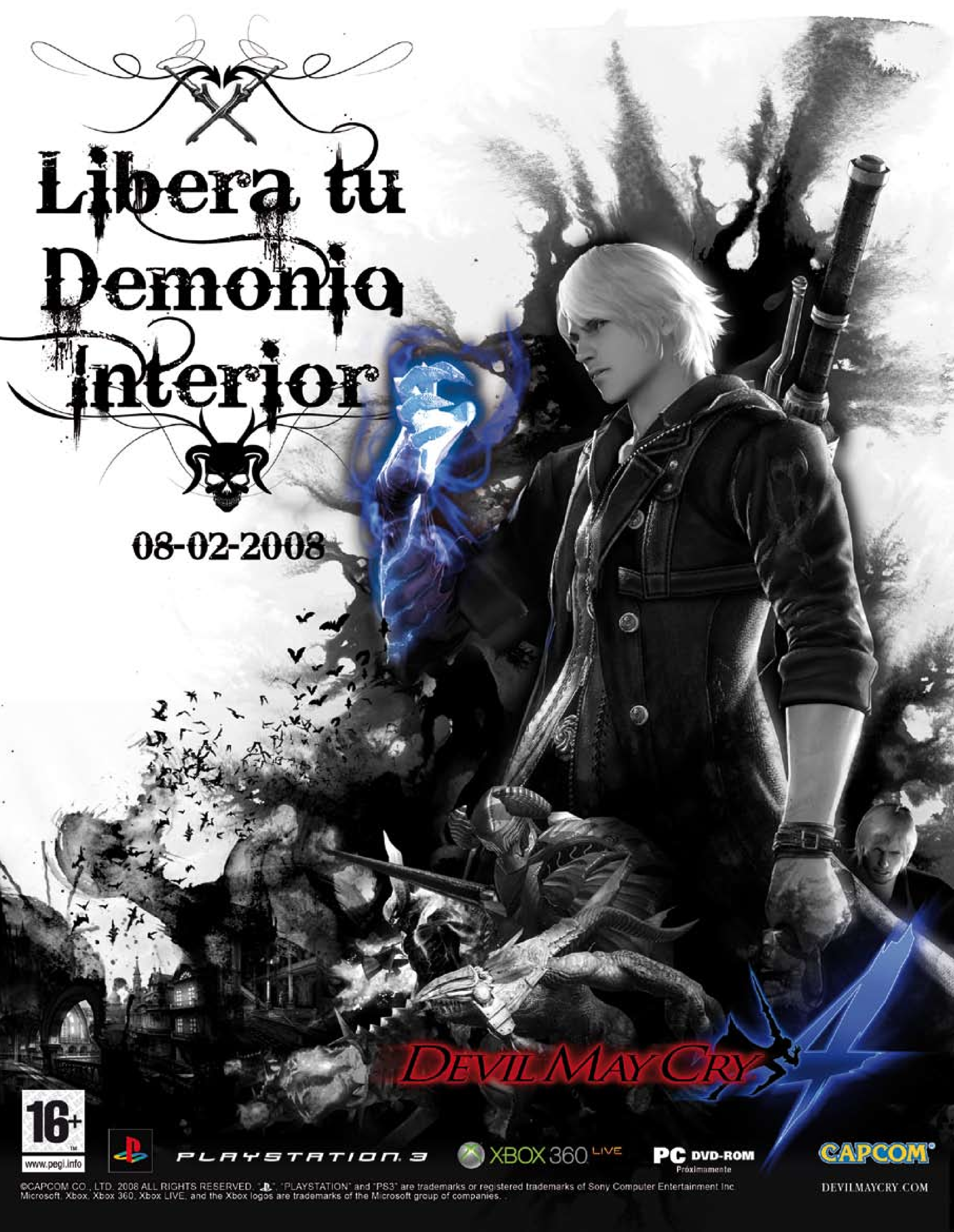


83

Lo mejor
La historia es brillante. El apartado grafico brilla por sí solo y el sistema de juego es bastante entretenido.

Lo peor
Sensación de monotonía debido a la repetición de escenarios y enemigos. Sistema de inventario y objetos bastante farragoso.

Nuestra opinión
"Odin Sphere" es un juego que os tendrá pegados al mando, con una historia y unos gráficos únicos.



Libera tu Demonio Interior
08-02-2008
DEVIL MAY CRY 4
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PC DVD-ROM
Próximamente
CAPCOM
©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
DEVILMAYCRY.COM

Gran Turismo 5 Prologue

UN NUEVO CONCEPTO DE SIMULACIÓN

Los usuarios de PlayStation 3 llevan ya bastantes meses suspirando por "Gran Turismo 5 Prologue", juego que ha sufrido varios retrasos. Pero por fin van a poder echarle las manos encima y creemos que el resultado final no va a decepcionar a nadie. Como muchos ya sabréis "GT5 Prologue" es una versión de adelanto a lo que será la edición final de "Gran Turismo 5". Eso quiere decir que aunque es perfectamente jugable y posee numerosas cualidades que ahora os comentamos, no cuenta con la cantidad de vehículos, modos de juego, circuitos y otros elementos que formarán parte de la versión final de "GT5". Pero bueno, de momento nos conformaremos con lo que tenemos, que no es poco.

LA SIMULACIÓN siempre ha sido la nota definitoria de este excepcional simulador de velocidad. Y ese mismo concepto ha sido llevado al extremo en esta ocasión. "GT5 Prologue" lo da todo a favor del realismo, empezando por el estilo de conducción, que es muy preciso. Olvidaos de otros juegos de velocidad disponibles para esta plataforma como pueden ser "Burnout Paradise" o "Need for Speed: ProStreet" porque, aunque ambos poseen una calidad fuera de toda duda, su concepto es diferente. Si en "GT5" pretendéis ganar alguna carrera y mantener el coche en el asfalto, más os vale aprender a frenar a tiempo en cada giro y acelerar justo antes de empezar a salir de cada curva. El control es muy sensible y si no estáis acostumbrados a él (o nunca habéis probado entrega alguna de esta serie)













puede que os cueste un poco cogerle el tranquillo al inicio, pero cuando os acostumbréis a él la sensación de pilotar se convierte en un estímulo muy placentero. Cada uno de los coches, de marcas tan lujosas como Ferrari, BMW, Audi o Mercedes, presenta distintas condiciones de velocidad punta, aceleración, agarre y demás, por lo que todos ellos se conducen de forma totalmente diferente.

EL DISEÑO de estos vehículos es increíblemente detallado, más de lo que nunca hemos visto en otro juego similar. Contemplar cada una de esta máquinas en movimiento es un deleite visual sin precedentes, y muestra hasta qué punto es potente el hardware de PS3. Sin embargo conviene apuntar que la sensación de velocidad tampoco es excesiva, sobre todo si corremos desde una perspectiva exterior. Los seis trazados de los que se compone el juego (Suzuka, Fuji, Londres, Daytona, High Speed Ring y Eiger) mantienen muy alto el listón de calidad y realismo. "GT5 Prologue" es sin duda uno de los juegos que más y mejor exprimen el potencial técnico de la consola de Sony.

En cuanto a modos de juego "GT5 Prologue" no destaca demasiado. La modalidad principal presenta una dificultad más bien baja y es posible terminársela en no demasiadas horas. Pero por suerte la gran baza de este simulador en este sentido es el modo online, en el que pueden participar de una forma fluida hasta 16 jugadores. También se ha incorporado una modalidad para dos jugadores a pantalla partida, que es exclusiva de esta versión europea.

Los principales defectos de este simulador tienen que ver con el número limitado de opciones, vehículos y trazados que presenta, por debajo de lo que suele ser habitual en el género, mermando un tanto las prestaciones del juego. Pero bueno, también es cierto que su precio es algo más reducido de lo normal, así que una cosa por otra. "GT5 Prologue" es un grandísimo juego y hará felices a los amantes del motor.

■Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Polyphony Digital
Distribuidor: Sony
Género: Velocidad
Multijugador: 1-16
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PlayStation 3
www.gran-turismo.com/en/gt5p



87

Lo mejor
Gráficamente es de los más impactante que nos ha mostrado esta consola. La conducción es ejemplar.

Lo peor
Al tratarse de una versión "de adelanto", le faltan muchas características fundamentales.

Nuestra opinión
Polyphony Digital va por el buen camino con el desarrollo de "GT5". Este juego es la mejor prueba de ello.

Guilty Gear XX: Accent Core

UNA GRAN ADICIÓN A LA SERIE

Los que se pirran por los juegos de lucha tradicionales en 2D conocen muy bien la serie "Guilty Gear", que lleva muchísimos años dando guerra en multitud de formatos. Ahora por fin le ha llegado el turno de aparecer en la consola Wii, y lo ha hecho con una magnífica conversión del mismo juego editado en PS2 hace un tiempo. Lo primero que llama la atención nada más conectar el juego a la máquina es la descomunal cantidad de modalidades de juego que nos ofrece: Entrenamiento, Versus, Medallas... De todas estas opciones la principal es el Arcade, donde es necesario pelear contra una buena remesa de personajes antes de poder plantarnos ante el enemigo final, muy durillo por cierto.

LOS PERSONAJES entre los que podemos escoger para pelear superan la veintena. Cada uno posee un estilo distinto y sus propios ataques especiales, si bien todos son expertos en el manejo de algún arma blanca como katanas, espadones, dagas o cadenas. Para llevar a cabo cada movimiento tenemos dos opciones principales, ya sea emplear el Wiimote en conjunción con el Nunchak u optar por un mando más tradicional, como el Classic Pad o uno compatible con la propia GameCube. Nuestra recomendación es que os decantéis por alguno de estos pads (el citado Classic Pad de Wii es el mejor de todos) puesto que jugar empleando los sensores de movimientos tanto del Wiimote como del Nunchak puede llegar a ser frustrante por su imprecisión. Por el contrario, si peleamos utilizando un mando de control estándar la jugabilidad crece de forma considerable.

En lo que respecta a sus bondades técnicas, "Guilty Gear XX: Accent Core" es uno de los títulos realizados en 2D más bonitos de cuantos han aparecido en Wii, con una calidad muy alta en lo que concierne a la concepción de personajes y escenarios. Estamos ante un muy buen juego de lucha 2D, de la vieja escuela.

■Eduardo G



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: ARC System Works
Distribuidor: Proein
Género: Acción / Aventura
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión analizada: Wii
www.aksysgames.com/ggxxac




81

Lo mejor
La variedad de personajes, modos de juego y decorados. El sistema de control (usando el Classic Pad) es fantástico.

Lo peor
Jugar con Wiimote y Nunchak puede ser un suplicio. No tiene modo online.

Nuestra opinión
Poco a poco Wii va reuniendo un buen cartel de juegos de lucha 2D, con "Bleach" y este "Guilty Gear" a la cabeza.







YA A LA VENTA
NINTENDO DS.
SQUARE ENIX.
LA FANTASÍA ASCIENDE A LOS CIELOS
Regresa al bello mundo de Ivalice un año después de los extraordinarios sucesos acaecidos en FINAL FANTASY® XII. Utiliza el lápiz táctil de Nintendo DS para explorar de manera intuitiva los cielos y todo tipo de territorios. Crea una legión de monstruos y convierte tu pequeño grupo en un gran ejército para evitar la aniquilación de los inocentes. Disfruta de una novedosa entrega de la saga FINAL FANTASY que gustará tanto a los seguidores más veteranos como a las nuevas generaciones.
FINAL FANTASY® XII
REVENANT WINGS®
12+
www.pegi.info
www.ff12revenantwings.es
© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados.
FINAL FANTASY, REVENANT WINGS, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

Ace Attorney Apollo Justice

JUSTICIA CIEGA

Capcom ha optado por no estropear la trilogía del abogado de traje azul y ha decidido crear un nuevo personaje, pero manteniendo la esencia de la saga intacta. "Apollo Justice" es un personaje que, en principio, difiere poco o nada del conocido Phoenix Wright. Aunque, a la hora de la verdad, nos iremos dando cuenta de que Apollo es sustancialmente distinto ya que cuenta con personalidad propia y bien definida y claras diferencias en la manera de actuar.





El sistema de juego es muy similar al que vimos en "Phoenix Wright". Los momentos de investigación que jugamos en primera persona a modo de aventura gráfica, inspeccionando los escenarios en busca de pruebas, se alternan con juicios en tercera persona donde tenemos que defender a nuestros clientes con las pruebas que hayamos encontrado previamente. En los juicios la mecánica se vuelve más simple. En ellos hay que presionar en los testimonios y hacer uso de la prueba correcta en el momento exacto para demostrar incongruencias en el discurso de los testigos.

UNA DE LAS NOVEDADES de "Apollo Justice" es que debemos analizar las pruebas de manera directa y haciendo uso de la pantalla táctil. De esta forma conseguimos datos que estaban ocultos al principio. La jugabilidad es extremadamente sencilla y asequible para cualquier jugador. Usamos el stylus para navegar por los distintos menús y escenarios sin demasiadas complicaciones. También podemos gritar "¡Protesto!" o "¡Un momento!" en vez de darle al botón y reconocerá nuestra voz gracias al micrófono de la DS. Cuenta con una curva de dificultad muy apropiada y prácticamente no encontramos altibajos en este sentido. En cuanto al apartado técnico podemos decir que, aunque no es malo en absoluto, recicla muchas de las animaciones y fondos de "Phoenix Wright". De hecho, hasta el propio Apollo es una versión modificada de Wright. También vemos que personajes como el juez o el primer fiscal no han cambiado de aspecto o únicamente han renovado su estilismo. La música, por su parte, mantiene el nivel y la presencia de la saga.

En definitiva, "Apollo Justice: Ace Attorney" es una versión de "Phoenix Wright" creada únicamente para desarrollar historias nuevas, sin estropear el hilo argumental concluido en la saga del abogado de traje azul.

■ Mario Fernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Nintendo
Género: Aventura gráfica
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.ace-attorney.com



78

Lo mejor
Mantiene el nivel de la saga y conserva su buen humor.

Lo peor
Es demasiado parecido a los "Phoenix Wright".

Nuestra opinión
Si te gustaron los "Phoenix Wright" seguro que "Apollo Justice" te hará gracia.





Europa Universalis III: Napoleón

TODA UNA REVOLUCIÓN EN TU PC

Casi un año después del lanzamiento del juego "Europa Universalis III", Paradox Enterteinment nos trae esta especie de expansión de su singular título histórico.

Como ya sucediese en la obra original, nos encontramos ante un programa de estrategia en tiempo real en el cual tendremos que desempeñar todo tipo de gestiones políticas, económicas o militares al frente del país que decidamos dirigir.

Las principales novedades que los usuarios que ya jugaran a la antigua versión encontrarán serán dos. Por un lado, una mayor duración del título, puesto que podremos simular más años históricos; por el otro, una cierta mejora en lo que concierne a los tratos comerciales, que ahora podrán realizarse de una manera automática mucho más sencilla.

El juego, que comienza a partir del siglo XV, nos permitirá simular diferentes periodos históricos que comprenden desde el Descubrimiento de América (1492) hasta la propia Revolución Francesa (1789). Afortunadamente el disco no necesita del título original para funcionar, por lo que parece especialmente recomendado para usuarios que en su día no pudiesen disfrutar de "Europa Universalis III".

Con respecto a la jugabilidad, nuestros objetivos variarán dependiendo de la nación que seleccionemos, pero siempre serán necesarias altas dosis de paciencia y dedicación para conseguir llevarlos a buen fin. Como todos aquellos jugadores que ya conozcan la saga sabrán, en la obra de Paradox prima la profundidad y el realismo a la hora de desenvolvernos por el juego, a diferencia de otros programas de estrategia donde las batallas y la acción directa tienen una mayor presencia.

A NIVEL TÉCNICO, nos encontramos con un título sencillo, pero apropiado a sus necesidades. Por medio de mapas, pequeñas animaciones y multitud de menús, nos moveremos por el interfaz del programa, sin tampoco presenciar grandes alardes visuales. La banda sonora, por su parte, es idéntica a la del juego original (bueno, tampoco es que los gráficos sean muy distintos), intercambiando momentos de diferente intensidad, y con una correcta variedad temática.

Para concluir, hay que destacar la interesantes opciones multijugador, donde podremos disfrutar de los mismas campañas históricas pero enfrentándonos a un total de más de treinta jugadores, con lo que la longevidad del juego está asegurada.

■Enrique Luque.

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Paradox Entertainment
Distribuidor: Friendware
Género: Estrategia
Multijugador: Sí
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.europauniversalis3.com



85

Lo mejor
La cantidad de opciones que contiene.

Lo peor
Muy parecido al juego original.

Nuestra opinión
Un completo juego de estrategia principalmente recomendado para aquellos que no disfrutaran en su momento del programa original.



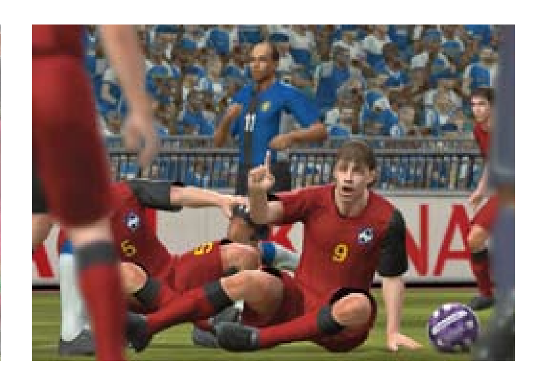


Pro Evolution Soccer 2008

EL MEJOR FÚTBOL EN TU BOLSILLO







Como ya es habitual, la prestigiosa saga futbolera de Konami "Pro Evolution Soccer" recae en la portátil de Sony una temporada más. En esta nueva versión encontramos interesante novedades con relación a las entregas anteriores, así como aspectos demasiados parecidos a lo ya visto durante las mismas.

Para empezar, gráficamente el juego luce muy parecido a la versión del año pasado; es cierto que algunos detalles han sido mejor tratados que en aquélla, pero en general el cambio es mínimo, y el título ya no sorprende. Por el contrario, el interfaz, los menús, sí han gozado de un oportuno lavado de cara, y ahora son semejantes a los de la última entrega de PlayStation 2.

POSIBLEMENTE LA MAYOR innovación del disco sea la inclusión -esta vez sí- de la "Liga Máster", en la cual podremos disfrutar de todas las características que la convirtiesen en su día en el modo de juego más valorado de las versiones "mayores" de la saga. Además, también podremos disfrutar de los típicos modos de juego habituales ("partido", "torneo", "liga"… etc.) y del curioso "Tour Mundial", donde otros equipos nos retarán con diferentes desafíos. Por último, no podíamos pasar sin nombrar la atractiva opción multijugador que nos permite, inalámbricamente, disputar partidos contra otros usuarios.

El sonido, por su parte, se mantiene en un segundo plano, con canciones más latinas que de costumbre, pero igualmente pegadizas, para los menús. En cuanto a los comentarios, están en castellano, pero por su escasa frecuencia no pasan de anecdóticos (nada que ver con los de las consolas de sobremesa).

El control, adaptado al peculiar stick de PSP, permite que el juego sea tan dinámico y exigente como de costumbre. Desde luego, los jugadores menos experimentados o primerizos en la saga tendrán que practicar bastante antes de ganar su primer encuentro.

A pesar de los pros y los contras tratados anteriormente, la serie de Konami sigue resultando la apuesta futbolera más divertida y realista que podemos encontrar en una portátil, y la versión de este nuevo año es, sin duda, la más completa hasta la fecha. Así pues, ningún futbolero debería de faltar a esta cita con el gol.

■Enrique Luque



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Simulador deportivo (fútbol)
Multijugador: Sí
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP

www.konami-europe.com



75

Lo mejor
Sigue resultando tan realista y divertido como siempre.

Lo peor
Pocas novedades en el apartado gráfico.

Nuestra opinión
Un año más, todos los fanáticos al deporte rey pueden disfrutar del fútbol más realista de cuantos existen, en su portátil de Sony. Aunque gráficamente se parece demasiado a las versiones anteriores, incluye novedades suficientes como para justificar su lanzamiento, entre las que destaca la completa "Liga Master".


CONFLICT
DENIED OPS
MIENTRAS CUBRE TUS ÁNGULOS
TÚ CUBRES SU ESPALDA
"El realismo bélico de la saga de Pivotal da el salto a la nueva generación"
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION
BÁJATE LA DEMO EN EL BAZAR DE XBOX LIVE
DESPIADADA ACCIÓN MUNDO REAL IMPLACABLE TÁCTICA COOPERATIVA TEMERARIA DESTRUCCIÓN
Lidera a dos duros Agentes Paramilitares de la CIA en intensas misiones situadas en Sudamérica, África y Siberia. Cambia entre los dos hombres de tu equipo bajo intenso fuego enemigo o únete a un amigo en la campaña cooperativa online o en pantalla partida.
WWW.CONFLICTDENIEDOPS.COM
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
PLAYSTATION 3
Sound Blaster X-Fi
THE WAY NVIDIA
PIVOTAL GAMES
eidos

Assassin´s Creed

LA LEYENDA DE UN ASESINO

Uno de los juegos que más expectación levantaron el pasado año fue "Assassin´s Creed", una aventura que fue editada para PlayStation 3 y Xbox 360. Desde que apareció esta, comenzaron a aflorar rumores acerca de una versión para Nintendo DS, que ha pasado a convertirse en toda una realidad. Pero no os fiéis de su nombre, ya que este "Assasin´s Creed" portátil no es una "simple" conversión. Estamos ante una precuela, en la que descubrimos el camino que siguió Altair (el protagonista) antes de desencadenar los sucesos acontecidos en el "Assassin´s Creed" original de PS3 y Xbox 360.



LA COMBINACIÓN entre numerosos elementos da forma a una mecánica de juego ambiciosa, variada y divertida. Pocas veces hemos tenido que realizar tantas tareas diferentes en un único juego de Nintendo DS, teniendo que solventar zonas plataformeras, librar numerosos duelos con espada, maniobrar en sigilo, resolver enigmas, buscar a determinados personajes para hablar con ellos, participar en curiosos minijuegos... Y todo ello en un entorno tridimensional impactante teniendo en cuenta las limitaciones técnicas de la portátil de Nintendo en este terreno. Hasta aquí todo perfecto, pero el cartucho también arrastra un par de defectos importantes: el principal es su duración, un tanto corta, pues si se os dan bien estos juegos podéis completarlo en unas seis horas. Por otro lado el sistema de detección de colisiones es muy regular, hasta el punto de que en ciertas ocasiones pertrechar acciones tan básicas como trepar por una pared o subir por una escalera pueden llevaros más tiempo del deseable.

Pero a pesar de estos inconvenientes no sería justo cargar demasiado las tintas contra una aventura bien tirada en líneas generales, atractiva visualmente y bastante absorbente, a la que sólo un poco más de trabajo en la recta final de su fase de desarrollo la han separado de alcanzar un nivel sobresaliente.

■ Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Gameloft / Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft
Género: Acción / Aventura
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
assassinscreed.uk.ubi.com



81

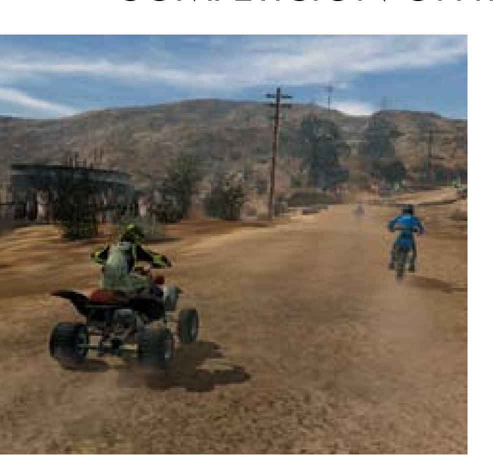
Lo mejor
La cantidad de tareas distintas que debemos ir realizando durante la aventura. Técnicamente es bastante bueno.

Lo peor
La aventura no es muy larga. El sistema de detección de colisiones puede desesperar en ocasiones.

Nuestra opinión
Muchos usuarios de Nintendo DS van a llevarse una sorpresa con esta precuela del original de PS3 y Xbox 360.

ATV Offroad Fury 4

COMPETICION OFFROAD EN ESTADO PURO





La última entrega de Climax Studios y Sony de las famosas carreras offroad de ATV vuelve a PlayStation 2 con "ATV Offroad Fury 4". Son varias las novedades interesantes que presenta esta última entrega. Para empezar contamos con cuatro diferentes tipos de vehículos, como los ya conocidos ATV, motos de cross, buggies o camionetas todoterreno, cada uno con sus distintos estilos de pilotaje. Así por ejemplo es posible controlar el vuelo de los ATV y motos con la inclinación del piloto, mientras que los buggies y camionetas poseen estilos de conducción más clásicos. Además podemos realizar mejoras mecánicas y optimizar así el rendimiento de nuestros vehículos. El título nos invita a competir en un total de 72 circuitos, contando tanto con trazados cerrados como con carreras "punto a punto".

OTRA NOVEDAD importante es la inclusión de un modo Historia en el que, empezando desde las categorías inferiores, llegaremos a convertirnos en pilotos profesionales, estando obligado a terminar entre los tres primeros en cada prueba para poder continuar nuestra carrera profesional. También contamos con un modo Carrera Rápida y un Multijugador que se limita a la típica pantalla dividida, nada de juego online.

Por último hay que destacar la inclusión de un editor de pistas del que podremos echar mano si es que las 72 pistas disponibles se nos quedan cortas. El diseño de las pistas es un trabajo lento y tedioso, pero los resultados obtenidos son más que aceptables. Estamos ante un título con un marcado carácter arcade, y eso se nota especialmente en ciertas "licencias" en la dinámica de los vehículos, que no siempre respetan las leyes de la física. Por lo demás, los apartados gráfico y sonoro son más que correctos. En definitiva contamos con una amplia variedad de pistas, tipos de carrera y vehículos, que hacen de "ATV Offroad Fury 4" un titulo recomendable para los aficionados a las carreras offroad.

■Pablo Molina



Desarrollador: Climax
Distribuidor: Sony
Género: Carreras
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS2
www.playstation.com/ATVOffroadFury4



80

Lo mejor
La gran variedad de vehículos y multitud de circuitos. El editor de pistas.

Lo peor
La inteligencia artificial de los rivales es irregular.

Nuestra opinión
Si te gustan las carreras offroad, disfrutarás haciendo morder el polvo a tus rivales en divertidas desafíos a lo largo de una gran variedad de circuitos.





Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

UN RPG INOLVIDABLE





Han pasado ya casi cuatro años desde que apareciera "Final Fantasy Crystal Chronicles" en la olvidada GameCube, y ahora Square Enix retoma la franquicia presentando en la consola portátil de Nintendo el esperado "FFCC: Ring of Fates".

En esta ocasión la aventura gira en torno a dos hermanos mellizos: Yuri y Cherinka. Su historia comienza cuando nuestros protagonistas aprenden a utilizar un hacha que les regala su padre y empiezan su entrenamiento en una cueva cercana al pueblo. Estos primeros compases del juego son una especie de tutorial básico, que nos sirve para adaptarnos al sistema de juego y aprender los movimientos de los personajes, como los ataques físicos y especiales o la utilización de hechizos y pociones. Como es típico en esta clase de juegos, según vamos avanzando en la aventura se nos van uniendo nuevos compañeros, cada uno con su propio pasado, personalidad y sistema de combate.

LO MÁS NOVEDOSO del título es, aparte del modo multijugador, su sistema de combates: estos suceden en tiempo real, eliminando de un plumazo el sistema de turnos que suelen presentar los "Final Fantasy". Al principio solo podemos pelear con un solo personaje, nuestro incansable Yuri, pero según se nos van uniendo nuevos personajes, es posible llegar a utilizar hasta cuatro simultáneamente.

Nuestros amigos son manejados automáticamente por la consola, aunque siempre tenemos la posibilidad de tomar el control de cada uno por separado para emplear alguna magia o ataque especial concreto.

Para finalizar este comentario cabe reseñar que esta aventura posee uno de los apartados gráficos mas vistosos de Nintendo DS, tanto por las texturas bien definidas que adornan los escenarios 3D como por el colorido general que presentan personajes y objetos. "Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates" se presenta como uno de los mejores RPG de la portátil. Square Enix ha acertado de lleno con esta nueva producción.

■Álvaro Molina

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square Enix
Distribuidor: Proein
Género: Juego de rol
Multijugador: 1-4
Voces: Castellano **Textos:** Inglés
Versión analizada: Nintendo DS
www.finalfantasycrystalchronicles.eu.com/



93

Lo mejor
Los gráficos son magníficos y el sistema de juego resulta novedoso. La historia posee "gancho" y el multijugador es genial.

Lo peor
El sistema de control y de lanzamiento de hechizos es algo lioso en ocasiones.

Nuestra opinión
"Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates" es un juego de rol inigualable para Nintendo DS.

Enemy Territory: Quake Wars

HUMANOS VS. STROGG



La guerra definitiva entre humanos y Strogg ha comenzado. "Enemy Territory" fue originalmente un mod para PC basado en el universo "Wolfenstein" y "Quake", uno de los referentes en lo que a disparos online se refiere. Ahora estas dos sagas se han unido para ofrecer experiencia de juego profunda, variada y por supuesto frenética.

A NIVEL JUGABLE "Enemy Territory: Quake Wars" nos ha convencido totalmente. Existen 3 modos de juego distintos, tanto para el juego offline (mediante bots) como para las partidas online: Campaña, Objetivo y Cronómetro. En la modalidad Campaña jugamos a tres mapas de forma sucesiva, mientras que en el modo Objetivo sólo lo hacemos en uno. El modo Cronómetro, por su parte, nos plantea una sucesión de mapas en la que ambos ejércitos van variando su rol de atacantes o defensores, y la meta consiste en batir el tiempo que ha tardado el equipo rival en completar el mapa anterior. Hay dos ejércitos distintos (la GDF y los Strogg), y cada uno está dividido en cinco clases a elegir.

Al margen de esto, también encontramos misiones alternativas con puntos de experiencia como recompensa. La experiencia que conseguimos se emplea en mejorar varios aspectos de nuestros soldados, tales como la velocidad, el tiempo de recarga, el ruido que hacemos al andar… Defender objetivos, asaltar edificios y piratear terminales de bases enemigas son algunas de las tareas a cumplir evitando mientras tanto que nos alcance algún proyectil enemigo. En total hay más de 25 armas y 16 vehículos distintos repartidos en los 12 escenarios disponibles, cifras muy respetables. El ritmo de juego es rapidísimo y no sólo es necesaria la puntería, sino también saber moverse por el escenario.

"Enemy Territory: Quake Wars" nace del motor de "Doom 3", que demuestra ser capaz de recrear amplios y luminosos exteriores. Eso sí, en la versión para PC necesitamos disponer de un buen hardware para gozar del juego sin resentirnos en exceso de la tasa de imágenes por segundo en los modos multijugador, donde se hace imprescindible un rendimiento óptimo. En cuanto al apartado sonoro este cumple, destacando el tema principal que suena en los menús, algunos efectos sonoros y el buen doblaje al castellano realizado. "Enemy Territory: Quake Wars" se perfila como uno de los mejores juegos online del momento.

■Mario Fernández





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Splash damage/ Id Software
Distribuidor: Activision
Género: Shooter subjetivo
Multijugador: 1-32
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.enemyterritory.com





81

Lo mejor

El desarrollo por mapas con misiones ofrece una experiencia de juego adictiva y espectacular. El sistema de rangos y experiencia.

Lo peor

No trae opciones offline más allá de matar bots.

Nuestra opinión

Splash Damage e id Software (uniendo sus sagas "Enemy Territory" y "Quake") nos presentan uno de los mejores 'shooters' enfocados al terreno online.

Donkey Kong Jet Race

CARRERAS MUY MONAS... Y CANSADAS

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Paon
Distribuidor: Nintendo
Género: Velocidad
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.nintendo.es



69

Lo mejor
La oferta de circuitos, personajes y modalidades de juego es muy alta.

Lo peor
El sistema de control es demasiado cansado y hasta frustrante.

Nuestra opinión
Este arcade de velocidad divierte, pero sólo el tiempo que aguantéis hasta que se os cansen los brazos.



Se ha hecho de rogar más de la cuenta, pero por fin el gorila de Nintendo, Donkey Kong, así como una buena remesa de sus amigos se han dignado a protagonizar un juego para Wii. Y aunque la especialidad de este personaje siempre han sido las aventuras de plataformas, "Donkey Kong Jet Race" es un arcade de velocidad puro y duro, que recuerda un tanto a las extraordinarias carreras que hemos vivido en la saga "Mario Kart", aunque por desgracia su calidad no logra ni tan siquiera acercarse al "racer" del fontanero.

EL SISTEMA DE CONTROL es el gran culpable de que este juego no haya alcanzado una puntuación mayor. Y no es que sea malo o no funcione correctamente, que no es el caso, sino que sencillamente es demasiado cansado. El mayor inconveniente es que para acelerar es necesario agitar el Wiimote y Nunchak sin cesar hasta que nuestro vehículo alcanza la máxima velocidad. Una vez que lo conseguimos ya podemos dejar de agitar los mandos y maniobrar desplazando los periféricos de izquierda a derecha. El problema es que como los 16 circuitos están repletos de obstáculos, es necesario acelerar (o sea, agitar los mandos) constantemente en cada una de las vueltas. Y qué queréis que os digamos, al cabo de un cuarto de hora el cansancio acumulado en los brazos es tal que se te quitan las ganas de seguir jugando. Y es una lástima, porque el resto del juego no está nada mal, desde la gran cantidad de personajes controlables que presenta hasta la interesante selección de modalidades de juego, incluyendo un recomendable modo multijugador offline para cuatro participantes.

"Donkey Kong Jet Race" podría haber sido un juego de velocidad muy interesante para Wii, pero por desgracia el sistema de control incorporado no ha sido el más inteligente y acertado.

■ Shy Guy











Off Road

VELOCIDAD SOBRE EL BARRO

Los juegos de velocidad siguen contando con bastante respaldo por parte tanto de las compañías como de los usuarios. En este comienzo de año estamos viendo la salida de varios juegos de este estilo, siendo el más reciente este “Off Road” que nos trae Virgin.
Sin embargo la propuesta de “Off Road” se aleja bastante de lo que suele ser habitual en el género, debido principalmente a que los “protagonistas” no son coches deportivos de última generación ni naves ultrasónicas, sino modelos 4x4 de las marcas Ford y Land Rover.

18 MODELOS diferentes de los dos fabricantes han sido incluidos en el disco (Freelander 2, Ford Bronco, Range Rover Sport Supercharged…), vehículos que han sido recreados de manera notable, gozando incluso de reflejos bien perfilados en sus carrocerías. Con cualquiera de ellos tenemos que recorrer a toda velocidad amplísimos decorados abiertos (más de una veintena), que además presentan varias rutas distintas.

Entre su generoso repertorio de modos de juego sobresale el bautizado como Trayectoria, que nos anima a participar en un nutrido número de pruebas distintas. Por otro lado también merece destacarse el modo multijugador de la edición de PSP, porque permite la participación simultánea de hasta seis jugadores.

El control de los vehículos está bien implementado y responden bien a las órdenes del mando, y en cada carrera que disputamos queda patente su carácter arcade.

Por sacarle defectos, técnicamente no es especialmente llamativo (aunque tampoco es malo en absoluto) y el apartado sonoro es discretito, sobre todo su descuidada banda sonora. Pero si de verdad os gusta la velocidad, seguro que sabéis valorar como se merece el hecho de poder surcar paisajes nevados o desapacibles desiertos con total libertad, algo que nos brinda “Off Road” en bandeja.

■Eduardo

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Xplosiv / Razorworks
Distribuidor: Virgin
Género: Velocidad
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS2
www.virginplay.es



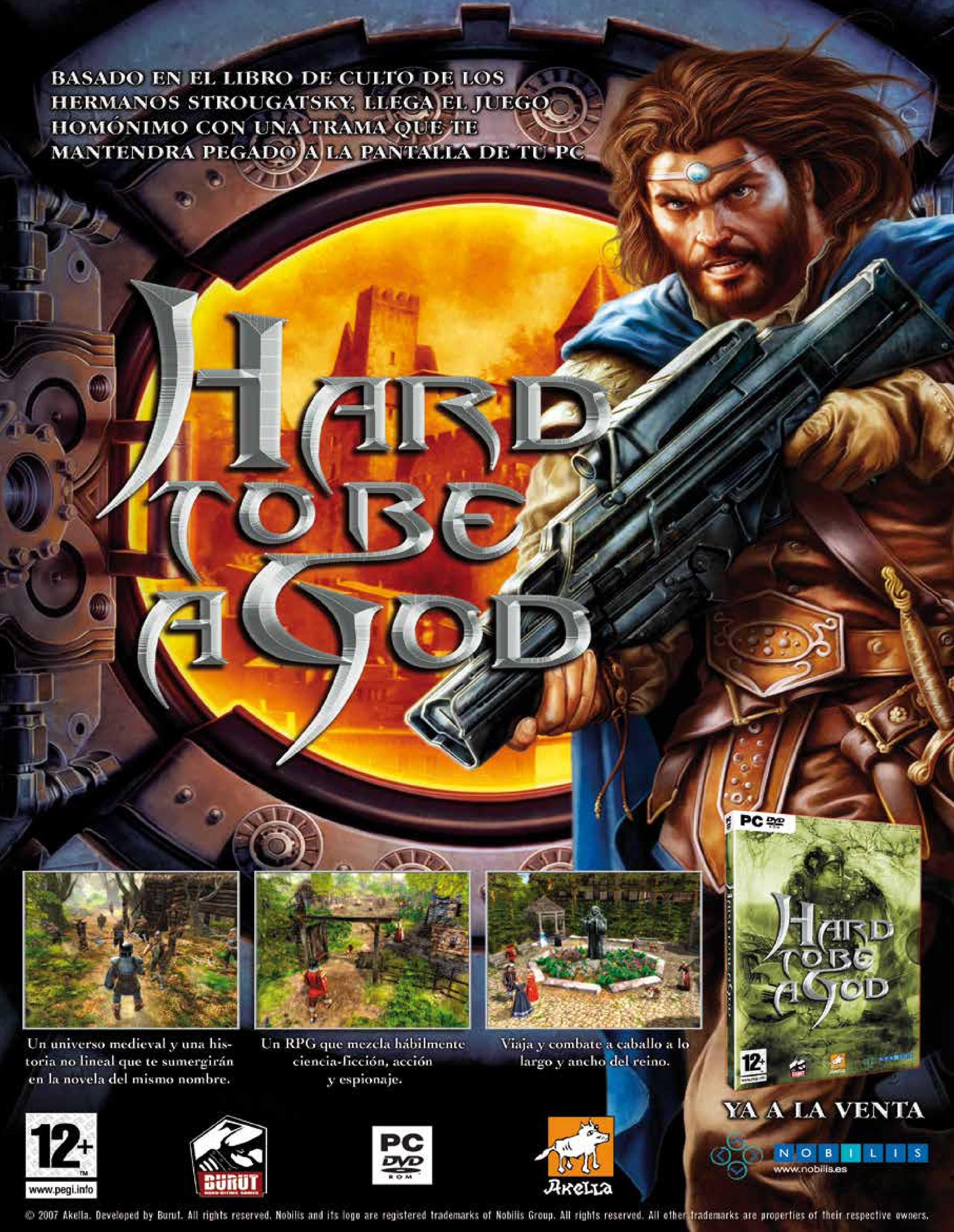
78

Lo mejor
Los más de 20 circuitos son extensísimos. Los coches se comportan muy bien en todo momento.

Lo peor
Algunos trazados se muestran un tanto vacíos. El sonido es mediocre.

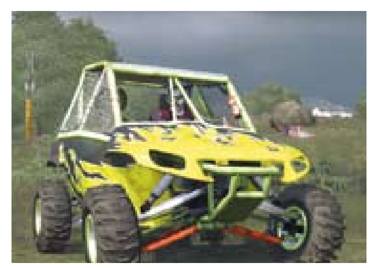
Nuestra opinión
Las carreras que propone “Off Road” no se parecen en nada a las tradicionales que hemos visto en tantos otros juegos.




BASADO EN EL LIBRO DE CULTO DE LOS HERMANOS STROUGATSKY, LLEGA EL JUEGO HOMÓNIMO CON UNA TRAMA QUE TE MANTENDRA PEGADO A LA PANTALLA DE TU PC
Hard to be a God
PC DVD
Un universo medieval y una historia no lineal que te sumergirán en la novela del mismo nombre.
Un RPG que mezcla hábilmente ciencia-ficción, acción y espionaje.
Viaja y combate a caballo a lo largo y ancho del reino.
YA A LA VENTA
12+
www.pegi.info
BURUT
PC DVD ROM
Akella
NOBILIS
www.nobilis.es
© 2007 Akella. Developed by Burut. All rights reserved. Nobilis and its logo are registered trademarks of Nobilis Group. All rights reserved. All other trademarks are properties of their respective owners.









Mx Vs Atv: Untamed

¡DEVUÉLVEME LAS LLAVES DE LA MOTO!

Motos, quads, todoterrenos, camiones… vehículos espectaculares compitiendo sobre terrenos farragosos, abruptas montañas o espectaculares circuitos. Todo un espectáculo, un deporte de riesgo al que sólo los más atrevidos son capaces de hacer frente. Si prefieres vivir la emoción desde un cómodo sillón, o sencillamente tu "mileurismo" no te permite hacer dispendios tales como la compra de uno de estos alucinantes vehículos, Rainbow Studios te da la oportunidad de llevarte la competición a casa y que el ruido de los motores inunde tu salón.

ALEJADO DE LA SIMULACIÓN, "MX vs ATV: Untamed" se presenta como un arcade puro y duro de escasa dificultad, aunque con multitud de modos de juego y vehículos que harán las delicias de los aficionados a este deporte. Eso sí, tal es el alejamiento de la simulación, que ni siquiera da la impresión de que se hayan tenido en cuenta las más básicas leyes físicas a la hora de desarrollar el juego: amén de que en los saltos y ascensos se echa de menos una mayor presencia de la ley de la gravedad, choca sobre todo que en las múltiples colisiones y accidentes que protagonizaremos los vehículos no sufran daño alguno.

GRÁFICAMENTE deja algo que desear, sobre todo en lo que a decorados se refiere. Los modelados de los distintos vehículos carecen de algunos detalles exigibles en la nueva generación y los movimientos de motos, quads, camiones y todoterrenos son toscos y rudos en demasiadas ocasiones. Sólo la música, con una amplia selección de magníficas bandas de rock y temas punteros, saca buena nota en lo que a aspectos técnicos se refiere.

Pese a todo, el juego tiene cierto carisma (quizás gracias a las siete ediciones sobre la misma temática que acumula Rainbow Studios en su haber) y divertirá a los fanáticos de este deporte-espectáculo. Su longitud (aunque el juego termina siendo repetitivo) garantiza muchas horas de competición y, lo mejor de todo, no defraudará a los que les guste echar un buen pique con los amigos.

■ Ilde Cortés

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rainbow Studios
Distribuidor: THQ
Género: Velocidad
Multijugador: 1-12
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión analizada: Xbox360
www.mxvsatv.com



76

Lo mejor
La banda sonora. Una auténtica gozada rockera que acompaña perfectamente a la acción.

Lo peor
La casi inexistencia de física, daños… Gráficamente es mejorable.

Nuestra opinión
Rainbow Studios se ha quedado a medio camino entre el éxito y la indiferencia. Sólo para fanáticos.





ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS **DIVERTIENDA**

divertienda es una entidad franquiciadora que pone su experiencia y formacion en el sector de los videojuegos al servicio de sus franquiciados para satisfacer las necesidades de sus clientes

LLÉVATE TU CONSOLA FAVORITA Y PAGA COMO QUIERAS

* Consulta otras condiciones en tu tienda. Fin anciaciones contratadas a través de Crediágil y Freestyle (Banco Santander). No incluidos los gastos de apertura.



PS3 [1] (Incluye consola y mando sixaxis)
+ Juego a Elegir + Mando oficial Sixaxis
en 6 meses **sin intereses**





XBOX 360 [2] (Incluye consola y mando inalámbrico)
+ Juego a Elegir + Mando inalambrico adicional
en 6 meses **sin intereses**





WII [3] (Incluye consola, mandos remoto y nunchaku y el juego Wii Sport)
+ Juego a elegir + Mando remoto y nunchaku
en 11 meses **con intereses**





PSP [4] (Incluye solo consola)
+ Juego a elegir + Bolsa de Transporte
en 3 meses **sin intereses**





NDS Lite [5]
+ Juego a elegir + Bolsa de Transporte
en 3 meses **sin intereses**

67,99€*

1 Financiación para consola PS3 básica de 40 Gb por valor de 400 €, juego por valor de 60 € y mando por valor de 50 €. 2 Financiación para consola XBOX 360 básica por valor de 350 €, juego por valor de 65 € y mando inalámbrico por valor de 45 €. 3 Financiación para consola Wii valorada en 250 €, juego por valor de 50 € y mandos por valor de 60 €. 4 Financiación para consola PSP valorada en 170 €, juego por valor de 50 € y bolsa por valor de 13 €. 5 Financiación para consola NDS valorada en 150 €, juego por valor de 40 € y bolsa por valor de 13 €.

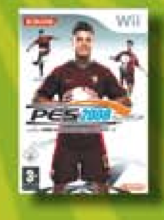
DISFRUTA DE TU CONSOLA CON LOS MEJORES JUEGOS



~~59,99€*~~
51,99€*



~~59,99€*~~
41,99€*
Incluye volante



~~59,95€*~~
41,95€*



~~89,95€*~~
71,95€*
Incluye Balance Board



~~39,99€*~~
21,95€*



~~39,95€*~~
21,95€*



~~39,95€*~~
21,95€*

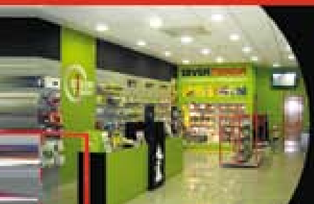


~~29,95€*~~
11,95€*

ahorra hasta
18€*
en tus compras

* Descuento equivalente al Importe máximo a abonar para juegos usados con un PVP de origen de 59,95 €. El centro se reserva el derecho de valorar el juego y fijar el importe a pagar. **Solo para socios de Divertienda.**

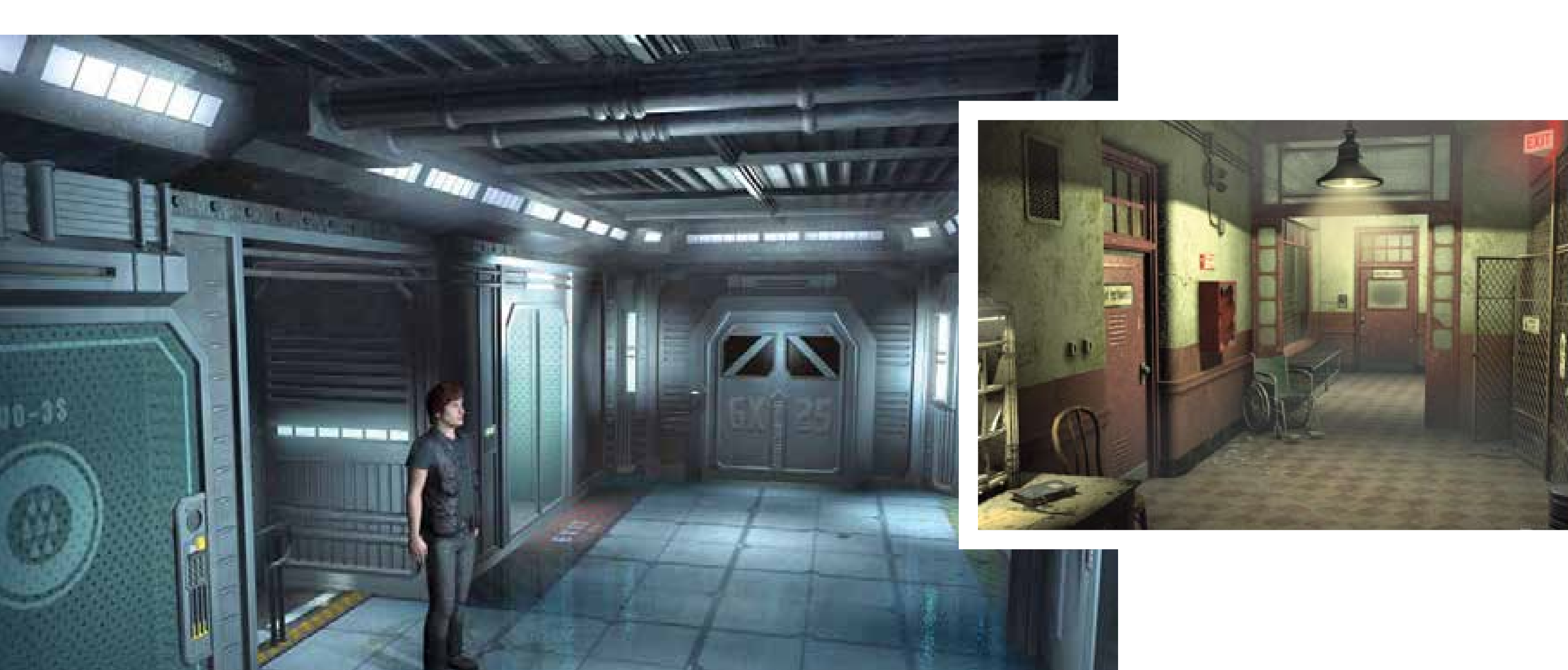
w w w . d i v e r t i e n d a . c o m



ALBACETE **DIVERTIENDA HELLÍN** C/ Doctor Cerdá Martí, 10 Bajo 2. Tel: 967 68 12 21 - CÁCERES **DIVERTIENDA PLASENCIA** Sor Valentina Mirón, 18. Tel: 927 41 11 41 - CÓRDOBA **DIVERTIENDA PRIEGO** Federico Martín Bahamontes, 34. Tel: 957 54 16 46 - HUELVA **DIVERTIENDA HUELVA** C/ Concepción 4, 6 Bajo (Radilux). Tel: 959 24 96 38 MÁLAGA **DIVERTIENDA BENALMADENA** Av. Tivoli, Jdnes. de Benamai nar. Tel: 952 57 57 20 - **DIVERTIENDA LA UNIÓN** C/ La Unión, 28. Tel: 952 34 15 17 - MURCIA **DIVERTIENDA CARTAGENA** Alfonso XIII, 66. Tel: 968 12 16 78 - SEVILLA **DIVERTIENDA ECIJA** Av. del Genil, Edificio Las Terrazas, 8. Tel: 955 90 27 93 - TOLEDO **DIVERTIENDA TOLEDO** C. C. Puerta de Toledo. Tel: 925 49 16 36 - CIUDAD REAL **DIVERTIENDA VALDEPEÑAS** Plaza Nueva, Local 10. Tel: 926 34 85 90

Divertienda es una entidad franquiciadora que pone al servicio de sus franquiciados toda su experiencia y formación en el sector de los videojuegos para satisfacer las necesidades de sus clientes y socios. Para información sobre la franquicia contactar con Oscar Villanueva Tel: 656 39 02 20

w w w . d i v e r t i e n d a . c o m



Reprobates

MAESTROS DE LA AVENTURA

El grupo de desarrollo checo Future Games, responsable de excelentes aventuras gráficas como "Black Mirror" y "Nibiru", sigue apostando por el género con "Reprobates_", la historia de Adam Raichl, un joven que ve su vida truncada en un accidente y despierta en una realidad paralela y en un tiempo diferente.

Como en toda aventura gráfica el centro de atención de "Reprobates_" se encuentra en el guión, que presenta un misterioso lugar en el que habitan personas procedentes de diferentes épocas. Cada día, con el tañido de una campana, todos caen dormidos y, al despertar a la mañana siguiente, descubren que algunos han desaparecido. Cada nueva jornada nace con la incertidumbre de si habrá una próxima. El protagonista se pregunta si eso es la muerte, el cielo o el infierno. O sólo un sueño.

ESTA AVENTURA cuenta con el interfaz clásico de point and click y, como tiene por costumbre Future Games, pone la tecnología al servicio de la narración y no al revés. Así, encontramos fantásticas animaciones faciales que transmiten las emociones de los personajes, efectos climatológicos, envejecimiento y desgaste de tejidos. Todo ello, unido a un detallada recreación de los escenarios, proporciona una ambientación perfecta.

A la mecánica habitual de explorar escenarios, recoger y manipular objetos, resolver puzles y mantener diálogos con otros personajes, se incorporan algunos elementos inusuales en el género. Entre ellos destaca la energía del protagonista, que se desgasta con acciones que exigen un esfuerzo físico, como por ejemplo correr. Dicha energía se repone comiendo y bebiendo, si bien sólo se desgasta en el mundo que Adam percibe como real, no mientras duerme.

"Reprobates_" no sólo brilla por ser una de las escasas aventuras que consiguen ver la luz a lo largo del año, sino porque posee calidad y cualidades de sobra para ofrecer una experiencia más que interesante al jugador, que rápidamente se ve atrapado por el guión e inmerso en un mundo que, en sí mismo, es un misterio a resolver.

Guillermo Ballestero

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Future Games
Distribuidor: Friendware
Género: Aventura gráfica
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.friendware.es



87

Lo mejor
El guión es excelente y la puesta en escena utiliza toda la tecnología posible sin alardear de ella, siempre al servicio de la narración.

Lo peor
El interfaz, aunque correcto, es algo obsoleto. Aventuras como las últimas entregas de Broken Sword han demostrado que el control directo del personaje funciona muy bien.

Nuestra opinión
Una extraordinaria aventura gráfica que, desafortunadamente, sólo los amantes del género sabrán apreciar en toda su dimensión.









Descubre el mundo de la fantasía definitiva ...
NINTENDO DS
FINAL FANTASY
Ring of Fates
SQUARE ENIX.
12+
36,99€
NINTENDO DS
FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS
SQUARE ENIX.
12+
36,99€
NINTENDO DS
CHOCOBO TALES
SQUARE ENIX.
3+
16,99€
NINTENDO DS
FINAL FANTASY III
SQUARE ENIX
12+
24,99€
* PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30 DE ABRIL DE 2008 O FIN DE EXISTENCIAS. NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES.

Monster Madness: Grave Danger

ZOMBIS PAR DAR Y TOMAR

Los poseedores de Xbox 360 pudieron cebarse con los zombis y otros seres de ultratumba hace ya un tiempo con el "Monster Madness" original. Y ahora les llega el turno a los usuarios de PS3 con una versión un tanto mejorada de ese mismo juego. El argumento es el mismo, y una horda de seres de ultratumba ha invadido la ciudad en la que viven los cuatro protagonistas de esta aventura de acción: Zack, Jennifer, Andy y Carrie. Con cualquiera de estos cuatro chicos tenemos que hacer lo posible por eliminar a todos los bichos que nos atacan o, mejor aún, unirnos a otros tres amigos y disfrutar del modo Cooperativo, que es sin duda la mejor baza del título. Esta modalidad soporta tanto el juego online como offline, proporcionándonos una gran flexibilidad.

SIERRAS, TABLONES, SILLAS y así hasta cien objetos más pueden ser utilizados para golpear a las incesantes tropas de zombis. En "Monster Madness: Grave Danger" no se nos concede ni un instante de respiro, y se mantiene la tensión en todo momento. El control es tan simple como la mecánica de juego y en cuestión de segundos se consigue dominar por completo.

Como principal mejora con respecto al genuino de Xbox 360, esta edición presenta varias modalidades nuevas tanto para uno como para varios jugadores, aumentando de esta forma las prestaciones y la vida útil del título. La estética de dibujos animados se ha mantenido intacta, por lo que tanto los escenarios como sobre todo los protagonistas y enemigos parecen extraídos de alguno de los populares comics americanos. Acción sin tregua y ciertos toques de humor es lo que en definitiva nos ofrece esta interesante aventura que, aunque no pasará a la historia por su brillantez, sí que nos mantendrá ocupados por lo menos un par de semanas.

■Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Artificial Studios
Distribuidor: Proein
Género: Acción
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PlayStation 3
www.monster-madness.com



79

Lo mejor
El modo cooperativo para cuatro jugadores. La estética de dibujos animados está muy lograda.

Lo peor
La jugabilidad es muy básica. Jugando en solitario pierde bastante gracia.

Nuestra opinión
Si os gusta jugar acompañados existen pocos títulos en PS3 así de directos y divertidos.

Tony Hawk´s Proving Ground

UNA PRUEBA DE FUEGO





Desde hace muchos años, esta serie de Activision ha sido considerada como el referente número uno en cuanto a juegos de skateboarding. Sin embargo este año la situación ha cambiado, pues Electronic Arts lanzó no hace mucho su apuesta en este campo, "Skate", título que gustó mucho a la prensa y jugadores de todo el mundo. Por esa razón esta nueva entrega de "Tony Hawk" tenía mucho que demostrar y, aunque no cabe duda de que es un juego de notable calidad, no ha alcanzado la misma brillantez que su nuevo competidor.

UN EDITOR bastante completo nos permite crear a nuestro skater, una opción ya bastante común en este tipo de juegos. Con él debemos realizar una serie de tareas que nos van indicando decenas de personajes que pululan por las tres ciudades americanas en las que se desarrolla el juego, como son Washington, Filadelfia y Baltimore. La cantidad de acrobacias que podemos ejecutar con nuestro personaje es increíble, incluyendo nuevos movimientos inéditos como los Nail the Manual o Nail the Grab. El sistema de control es tan fiable como siempre, marca de la casa, y se alza como uno de los valores más seguros del título.

El problema de este juego es que adolece de frescura, y la fórmula de esta saga comienza a quedarse un tanto anticuada. Eso no significa que el título no divierta, no os confundáis, pero los que hayan probado las entregas anteriores pueden quedarse un tanto fríos dada la escasez de novedades interesantes que presenta "Proving Ground". Desde nuestro punto de vista, "Tony Hawk´s" necesita un giro radical y aportar nuevas ideas para renovarse… o morir.

En cuanto al acabado técnico, las versiones de Xbox 360 y PS3 muestran un nivel bastante aceptable sin llegar a deslumbrar, mientras que el resto de ediciones no pasan de correctas. Este simulador de skate es bueno, no cabe duda, pero su problema es que la serie empieza a mostrar síntomas claros de estancamiento.

■Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Neversoft
Distribuidor: Activision
Género: Deportivo
Multijugador: 1-8
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.thpgonline.com









79

Lo mejor
El sistema de control es tan bueno como siempre. Se han añadido nuevos movimientos.

Lo peor
La saga comienza a mostrar signos claros de estancamiento. Necesita nuevas ideas.

Nuestra opinión
Esta nueva entrega de "Tony Hawk´s" es tan buena como siempre, pero no ofrece nada que no hayamos visto o jugado ya.

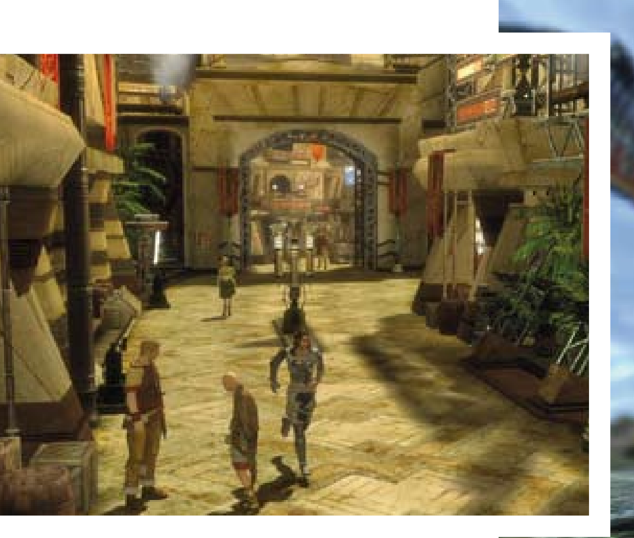
Lost Odyssey

NO HAY NADA PARA SIEMPRE



El rol a la japonesa resurge de sus cenizas, si es que alguna vez se extinguió en Xbox 360, con la última y esperada creación de Hironobu Sakaguchi (creador de la serie "Final Fantasy"). Un juego profundo que en muchos aspectos toca peculiaridades casi de "obra de autor" y que, por separado, rozan el sobresaliente… pero a la hora de aunar las piezas y combinarlas para crear, dar forma, y sobre todo, jugar tiene pequeñas carencias que le hacen no ser el ansiado juego de rol definitivo que muchos esperábamos. Es una producción más que notable, con una dosis de emotividad que en muchos momentos llega a poner los pelos de punta y a hacer saltar alguna que otra lagrimilla… Pero en este caso el todo no se corresponde con la suma de las partes.

UNA AVENTURA MILENARIA, un guerrero inmortal y un sinfín de recuerdos fruto de los relatos de Kiyoshi Shigematsu. Palabras, acciones y situaciones que llegan directamente al corazón del jugador pero que, sin embargo, no terminan de aparecer totalmente integradas en



la dinámica del juego aunque son una parte imprescindible del mismo si queremos comprender todo lo que rodea la historia de Kaim, el personaje principal de esta aventura. Probablemente ésta sea una de las mayores pegas con que nos encontramos en el juego, porque todos esos recuerdos que tan importantes son a lo largo de las muchas horas que dedicamos a la aventura, no son jugables; sino que sólo aparecen de manera descriptiva y complementaria a la acción.

LA HISTORIA DE KAIM nos sitúa en una etapa de revitalización industrial donde la magia actúa como la principal fuente de energía. Pero la corrupción y los abusos de poder con tal de hacerse con el control pueden terminar con el proceso de cambio. Nuestra labor consiste en evitar que todo se vaya al garete y resolver ciertos enigmas que atormentan nuestro pasado. Todo agrupado en un creativo y trabajado mundo de diseño donde la tecnología y el esoterismo son pieza clave.

Pero ¿por qué no llega "Lost Odyssey" al sobresaliente? Quizás pueda jugar en su contra la tremenda expectación que ha despertado entre los más fieles al género. Fieles que tienen la oportunidad de encontrar decenas de referencias en el juego para satisfacerles pero que después de tanta ilusión pueden echar en falta algo más de innovación. Originalidad que se echa de menos en cuestiones como el sistema de combate, piedra de toque de la mayoría de juegos del género y que en este caso no ha sido precisamente arriesgada. El sistema de batallas por turnos que presenta este último trabajo de Sakaguchi sigue la estela de los que hemos visto tantas veces en "Final Fantasy". Algo que, si bien cumple con su cometido, empieza a convertirse en una alargada sombra ante la que ningún juego ha sido capaz de sobreponerse. Todo ello con el repertorio habitual de objetos especiales con los que equiparse y que pueden mezclarse entre sí a la hora de hacer frente a nuestros enemigos.

Igualmente se echa de menos una mayor variedad de hechizos y ataques, algo en lo que no se ha puesto tanto empeño como en el apartado técnico del juego. Ahí sí hay que quitarse el sombrero y reconocer el magnífico trabajo realizado, aunque la presencia de ciertas bajadas en la tasa de frames a estas alturas es casi imperdonable.

Quizás el listón esté demasiado alto. Quizás muchos esperen aún más de una obra en la que tanto Microsoft como sus propios autores han apostado sin miramientos. Quizás es porque el género se estanca…

■ Ilde Cortés

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Mistwalker
Distribuidor: Microsoft
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.mistwalker.info/lo.html



83

Lo mejor
Su historia está bien elaborada. Impactante visualmente.

Lo peor
No tener paciencia para disfrutarlo. Que no venga doblado al castellano.

Nuestra opinión
Si eres un amante del género no puede faltar en tu colección. Es muy bueno, pero podría haber sido aún mejor.



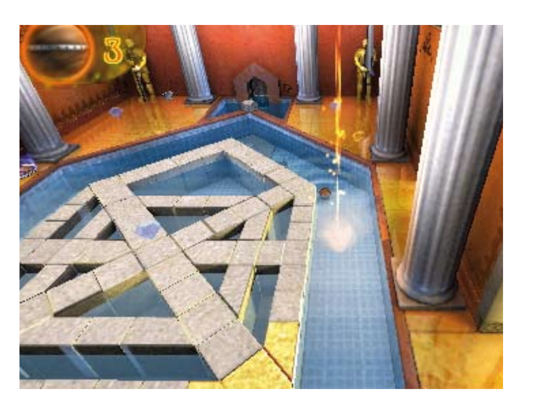












Fading Shadows

EL PUZZLE MÁS ÉPICO

Fading Shadows propone una historia fantástica como pocas: en un mundo de magia y mitología, Gardal, señor del mal, se dispone a invadir el castillo de los cielos, la última barrera que impide que el mundo de las sombras lo destruya todo a su paso. Para cumplir su cometido, el malvado debe sacrificar a un inocente e indefenso joven, Erwyn, para así poder abrir las puertas de la fortaleza. No obstante, Aria, hermana del chico, ha reunido todos sus poderes transformándolos en una sola esfera. Si ésta consigue llegar hasta el castillo, existirá alguna esperanza para el mundo.

AUNQUE PAREZCA MENTIRA tras leer este argumento, la nueva obra del estudio europeo Ivolgamus no es un juego de rol, sino una especie de puzle atípico. Utilizo la palabra "especie" porque para buscar un título similar en desarrollo a este "Fading Shadows" habría que remontarse, nada más y nada menos, que al mítico "Marble Madness". Al igual que en aquel clásico arcade de los ochenta, nuestro objetivo será guiar una esfera por diferentes niveles, cuidando que ésta no se destruya por el camino; por fortuna, en esta ocasión nuestra bola resistirá más de un golpe. Otra diferencia radica en que nosotros no controlaremos la pelota directamente (como en el "Marble Madness"), sino que la moveremos con la ayuda de un haz de luz capaz de variar de intensidad a nuestra conveniencia. A pesar de que el juego comienza resultando bastante sencillo, con objetivos realmente asequibles, poco a poco sus niveles se irán complicando notablemente. Por lo tanto, debido a su temática, su dificultad y su pausado ritmo de la acción, nos encontramos ante un título sólo recomendable para usuarios pacientes, que busquen algo diferente a lo habitual.

Con relación al apartado técnico, destacan los diseños de los escenarios, bastante bien ambientados, pese a las limitaciones a las que este estilo de juegos están sujetos.

■Enrique Luque

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Ivolgamus
Distribuidor: Planeta
Género: Puzle
Multijugador: Dos Jugadores
Voces: -- **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.ivolgamus.com



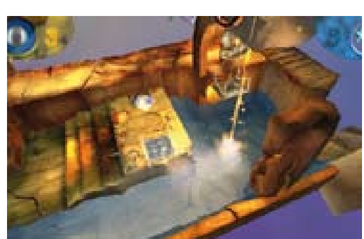
87

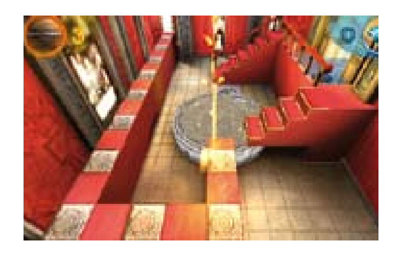
Lo mejor
Su originalidad, la fantástica historia y su ajustado precio.

Lo peor
El desarrollo no está pensado para todo tipo de público.

Nuestra opinión
Siempre resulta agradable encontrarse con juegos como "Fading Shadows", originales, entretenidos y de impecable factura técnica. Curiosamente, es su propia singularidad la que se convierte en su peor enemigo, puesto que muchos usuarios no estamos acostumbrados a desarrollos tan pausados y "sesudos".











Medal of Honor Heroes 2

UNA ENTREGA INTERESANTE

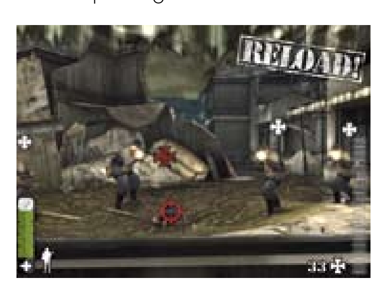
La saga bélica "Medal of Honor" sigue en el candelero y aunque actualmente no goza de la misma popularidad que su gran rival "Call of Duty", sigue contando con muchos seguidores. Ahora los usuarios de Wii tienen la posibilidad de volver a las trincheras de la Segunda Guerra Mundial, asumiendo el control del soldado de las OSS John Berg. Junto a este valiente debemos atravesar las tropas nazis y acabar a disparo limpio con todos los que podamos. Pero eso no es todo, ya que para avanzar y superar los niveles hay que ir cumpliendo una serie de objetivos que se nos van indicando sobre la marcha.

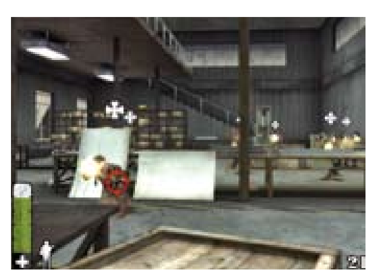
EL SISTEMA DE CONTROL es uno de los que mejor se han implementado a este tipo de juegos en Wii. Como es norma habitual en los shoot´em up subjetivos, el Nunchak nos permite avanzar por los fondos y el Wiimote apuntar y disparar a los rivales. Y aunque su precisión no ha alcanzado la misma brillantez que disfrutamos en "Metroid Prime 3: Corruption", el control funciona realmente bien.

Otro de los puntos interesantes que presenta "Medal of Honor Heroes 2" es su gran modo online, que permite la participación simultánea de hasta 32 jugadores. Ningún título de Wii ha llegado tan lejos en este campo, y desde aquí hay que elogiar el trabajo y esfuerzo realizado por Electronic Arts.

Lo que ya no nos ha gustado tanto es el aspecto gráfico. "Medal of Honor Heroes 2" cuenta con una buena ambientación, especialmente en todo lo relacionado con el apartado sonoro, pero sus gráficos son demasiado simples y las texturas que cubren los escenarios se muestran borrosas. Pero al margen de este defecto, este shooter en primera persona se deja jugar y si lo que queréis es disfrutar de un buen modo online en Wii, el que incluye este juego es de lo mejor que hay disponible en esta máquina.

■ Shy Guy





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Team Fusion / EA
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Shoot´em up subjetivo
Multijugador: 1-32
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.es.ea.com/games/wii



81

Lo mejor
El modo online es fantástico. El apartado sonoro se ha cuidado especialmente.

Lo peor
Los gráficos son demasiado básicos y todo se muestra muy borroso.

Nuestra opinión
Este juego es muy recomendable para todos aquellos que quieran disfrutar de un buen modo online.

















No More Heroes

JUEGAZO AL CANTO

El juego de culto de GameCube y PS2 "Killer 7" y precursor espiritual de "No More Heroes" (que también fue creado por Grasshopper), agradó a muchos usuarios por su originalidad, planteamiento y puesta en escena, pero bien es verdad que contaba con un gran margen de mejora. Y ahí es donde entra "No More Heroes", que sigue los pasos de "Killer 7" en estética y frescura pero que supera a este en todos los sentidos.

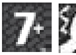
UN "FREAK" que responde al nombre de Travis Touchdown es el tipo que lleva la voz cantante en esta historia. Equipado con una espada láser (el sueño de muchos de nosotros...), su meta consiste en convertirse en el asesino número 1. ¡¿Conocéis algún juego con un argumento más sugerente?!

Pues si la trama es atractiva, el desarrollo no lo es menos. "No More Heroes" es una aventura de acción en 3D que sigue los pasos de "GTA", aunque también ofrece otros elementos que le alejan de ese estereotipo. Los combates cuerpo a cuerpo, por ejemplo, son abundantes y están muy bien llevados. Manejando la espada láser podemos ejecutar un número considerable de ataques, incluyendo movimientos letales y llaves de lucha libre. La libertad de acción que se nos concede es destacable y podemos movernos por la ciudad de Santa Destroy a nuestras anchas. Los objetivos principales ya sabéis cuáles son, eliminar a los asesinos más prestigiosos, pero siempre podemos dar una vuelta por ahí y participar en minijuegos, comprar ropa, vídeos y armas para el protagonista, meternos en el gimnasio para mejorar nuestra condición física... Hay mucho por hacer en "No More Heroes". Y también mucho que contemplar, pues nos encontramos ante uno de los títulos que ostentan un mejor acabado gráfico en Wii. "No More Heroes" es un juego de corte adulto, cargado de acción y realmente original. Wii va a quedarse sin "GTA IV", pero a cambio cuenta con el fenomenal "No More Heroes".

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Grasshopper
Distribuidor: Virgin
Género: Aventura / Acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.virginplay.es

7+  

90

Lo mejor
El argumento es buenísimo y "súper freak". La libertad de acción es total y los combates son espectaculares.

Lo peor
Se aprecia bastante "popping" en los escenarios. Los magníficos diálogos están en inglés.

Nuestra opinión
No estéis tristes: no vais a recibir "GTA IV", pero "No More Heroes" es una inmejorable terapia.


CAPCOM
STREET FIGHTER II
CHAMPION EDITION
Telefónica
movistar
Disfrútalo en tu móvil.
Descárgalo en
emoción > juegos
O envía gratis PELEA al 404
start

Turning Point: Fall Of Liberty

REESCRIBIENDO LA HISTORIA

Enfréntate a un presente radicalmente distinto. Ese es el punto de partida de "Turning Point: Fall of Liberty", situándonos en Estados Unidos en el año 1953 con los nazis como dominadores del panorama mundial, justo después de que Churchill no sobreviviera a un accidente de tráfico. Alemania domina toda Europa y Asia y su próximo destino es Norteamérica. ¿Te imaginas ver desde un rascacielos como el skyline neoyorquino se llena de zeppelines que anuncian la llegada del Tercer Reich al nuevo continente? Probablemente tu cara de asombro sea como la del protagonista de la impresionante secuencia de presentación que nos brinda el juego. La pena es que ésta sea prácticamente lo más destacable del mismo.

Un gran concepto original del que se podría haber sacado muchísimo más partido. Una idea innovadora que durante muchos meses nos ha tenido pendientes de todas las novedades de un juego que, a la hora de la verdad, deja la sensación de haberse quedado tan sólo en un intento interesante, en un esbozo de lo que podría haber sido uno de esos títulos cuyo guión y desarrollo marcan durante un tiempo el modelo a seguir. Pero este no ha sido el caso.

LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS y si a ellas nos atenemos, "Turning Point: Fall of Liberty" tenía que haber entrado en disputa con los grandes shooters del momento, pero ciertos defectos lo sitúan a medio camino. Carencias que, sin ser graves o llamativas, dejan al jugador con la sensación de que algo falla. Uno de ellos es la prácticamente inexistente inteligencia artificial de nuestros enemigos. Unos nazis atolondrados, pendientes de vete-tú-a-saber-qué, que nos permiten ponernos a su lado para ajusticiarlos a nuestro gusto. Otra problema son sus gráficos, simplemente correctos y con notables bajadas en la tasa de cuadros por segundo, que afectan al desarrollo de la acción y molestan bastante.

Quizá para los amantes del género, con el aliciente de los zeppelines y las esvásticas, además de otros detalles ciertamente positivos como el hecho de haber incluido armas evolucionadas que ya estaban en desarrollo en la etapa nazi, pueda ser suficiente. Pero podría haber sido mucho mejor...

■ Ilde Cortés

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Spark Unlimited
Distribuidor: Codemasters
Género: Shooter
Multijugador: 1-8
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.es.codemasters.com/turningpoint/index.php



60

Lo mejor
La idea es muy original. La secuencia introductoria es realmente espectacular.

Lo peor
La casi inexistente inteligencia artificial de los enemigos. Saber que podría haber sido un juego mucho mejor.

Nuestra opinión
"Turning Point: Fall of Liberty" es un ejemplo de cómo desaprovechar una buena idea original. Su pobre desarrollo lo deja como un shooter del montón.

POSIBLEMENTE EL MEJOR REPRODUCTOR MULTIMEDIA

MEDIAGATE



MG-35OSHD





1 - USB HOST
Reproduce ficheros de USB externos

2 - LAN
Conexión red LAN

3 - USB Device
Conexión USB a PC

4 - CVBS
Video compuesto y audio analógico.

5 - Y, PB, PR
Video componentes

6 - OPTICAL
Audio digital 5.1

7 - S-VIDEO
Video S-Video

8 - HDMI
Conector HDMI

9 - PWR
Adaptador corriente

10 - ANT
Antena 5dBi Wi-Fi

11 - COAXIAL
Audio digital 5.1

Reproductor avanzado

El más alto exponente de reproductor multimedia existente en el mercado que reproduce la mayoría del los códecs de vídeo y audio. Soporta resoluciones **FullHD de 1080p** y dispone de todo tipo de conectores de audio y vídeo, analógicos, digitales y ópticos

Conectividad Wi-Fi, Lan, USB2

Incorpora conectividad **USB2, wireless y wired**, transferencia por red **NDAS**, protocolos **FTP, NFS, SAMBA y uPnP**

Internet Radio

Le proporciona conexión a **internet** y el acceso a cientos de emisoras de radio.

Otras opciones

Gestión de archivos para poder borrarlos directamente desde el mando a distancia sin necesidad de PC.
Carpeta Privada, para ocultar los ficheros que desees.
Función Sleep, programación del apagado.
Skin, incopora potentes herramientas para cambiar todo el entorno gráfico, movimientos, sonidos, etc.

Wi-Fi – 802.11g 54Mbps

Conexión Wireless
Soporta IEEE 892.11g (54Mbps), con antena de 5dBI que le proporciona conexión inalámbrica de alta calidad y potencia.

Full HD – 1920 x 1080p

Vídeo digital Full HD
Soporta la máxima resolución de vídeo digital: Full HD 1920 x 1080p. Preparado para los nuevos estándares de alta definición.

HDMI – Digital A/V

HDMI - A/Vdigital
Interfaz multimedia de alta definición. HDMI permite el uso de vídeo de alta definición y audio digital multicanal en un único cable.

S/PDIF – Digital 5.1 Ch

Audio Digital 5.1
Para conectarlo a dispositivos de cine en casa que soporten el sistema Dolby Digital o bien el sistema DTS de sonido envolvente.

USB 2 – Host & Device

USB 2.0 Host/Device
Incluye USB Host para reproducir contenidos de dispositivos USB externos. Y USB Device para transferencias desde el ordenador.

PLAY – Streaming Direct

Streaming
Reproduce directamente cualquier fichero multimedia contenido en cualquier ordenador conectado a la red local. Por Wi-Fi o cable red.

NDAS – Network Storage

NDAS Network Storage
Alta velocidad de transferencia, por red LAN o Wi-Fi, para la transmisión de ficheros desde la red de ordenadores conectados.

FTP – Server Client

FTP - Server/Client
Puede conectarse por internet a otros ordenadores o unidades MediaGate para transferir o reproducir directamente contenidos multimedia.

SATA – High Speed HD

SATA HDD
Soporta discos duros Serial ATA (SATA) como Parallel ATA (IDE ATA), de 3'5" de cualquier capacidad.

uPnP – Plug & Play

uPnP Plug & Play
Conectar y listo. No requiere complicadas configuraciones para conectarlo al ordenador, a equipos A/V, internet, etc.

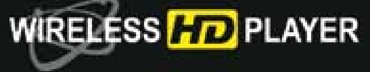
i-RADIO – Internet Radio

Internet RADIO
Accede fácilmente a servidores de radio por internet para disponer de cientos de emisoras on-line.

FIRM – Firmware Upgrade

Firmware Upgrade
Actualiza tu reproductor con nuevas funcionalidades, etc. con los firmwares que puedes descargar por internet.













HOME MEDIA CENTER NETWORK MG-350SHD WIRELESS

Información adicional, folletos, soporte, manuales, tabla comparativa, tienda on-line en **www.o2media.es**

Ratchet & Clank: El Tamaño Importa

AHORA EL TAMAÑO IMPORTA EN PS2

No hace ni un año que "Ratchet & Clank" debutaron en PSP de una forma notable con "R&C: El Tamaño Importa". Ahora Insomniac prepara la adaptación del titulo para su hermana mayor de sobremesa.

La aventura de nuestro dúo comienza cuando una joven llamada Luna (que es una gran admiradora suya) les propone a la pareja que posen para unas fotos de un articulo de una revista mientras luchan con unos robots. Esta primera parte del juego sirve a modo de tutorial de la mayoría de los movimientos básicos. Pasada esta primera fase nuestra nueva amiga es raptada y les toca a "Ratchet & Clank" encontrarla. Y para ello deben recorrer ocho planetas distintos y enfrentarse por el camino a la temida raza de los Tecnomitas.

Los diferentes niveles siguen la temática clásica de la saga, ofreciendo a partes iguales numerosos combates, plataformas y ciertas situaciones en las que utilizar los curiosos gadgets que porta Ratchet. Aquí destaca sobremanera la Sprout-o-Matte, una especie de regadera que hace crecer la vegetación de ciertos lugares, creando situaciones pintorescas y originales.

EL TRASLADO del apartado grafico de la consola portátil de Sony a la PS2 está a la altura, mostrando un nivel de detalle muy alto en los enemigos, escenarios y por supuesto en los propios protagonistas. El sonido es otro de los aspectos que dan la talla, con unos temas variados y simpáticos, además de un doblaje al castellano bastante competente.

Uno de los puntos fuertes del juego es la solución que se ha dado a ciertos problemas que presentaba la versión portátil, como los problemas de enfoque y reajuste de la cámara así como la dificultad de ejecución del salto doble.

"Ratchet & Clank: El Tamaño Importa" es una alternativa sugerente para PS2 pero se queda corta en cuanto a novedades.

■Álvaro Molina

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Insomniac
Distribuidor: Sony
Género: Acción-plataformas
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS2
www.ratchetandclankgadgets.com



84

Lo mejor
Solucionados los problemas de cámara presentes en la versión portátil. El apartado grafico se ha potenciado. Los toques de humor amenizan bastante.

Lo peor
El desarrollo es bastante corto y lineal. Existen muy pocas novedades.

Nuestra opinión
"Ratchet & Clank: El Tamaño Importa" para PS2 es una buena adaptación de un titulo recomendable, pero no ofrece nada nuevo.



Wild Arms 5

RETORNO A FILGAIA



Desde hace justo una década, el planeta de Filgaia ha sido siempre la tierra donde han tenido lugar las aventuras de "Wild Arms". Por si no lo conocéis, bajo este nombre se esconde una de las series de juegos de rol más veteranas y reconocidas de PS2. Y para celebrar su décimo aniversario aquí tenemos la quinta entrega, que nos ofrece una buena ración de exploración, diálogos y combates unidos por un argumento sólido y bien llevado.

Un muchacho de 16 años, Dean, es el personaje principal de la aventura. Atraído desde su infancia por unas criaturas místicas llamadas Golem, se ve obligado a abandonar su pueblo natal para obtener más información acerca de estos Golem.

DURANTE SU VIAJE conoce a gente de todo tipo, desde la bella Avril al misterioso Johnny Appleseed. Los diálogos (en inglés, por desgracia) entre estos personajes y otros muchos conforman uno de los ingredientes principales de "Wild Arms 5". Pero no es el único. Las batallas también os robarán mucho tiempo.

Estas suceden de forma aleatoria (algo que a ciertos jugadores no les acaba de gustar) y se desarrollan bajo el sistema HEX. Así, cada vez que nos vemos envueltos en un combate aparece una zona en pantalla dividida en varias casillas por la que podemos movernos... siempre y cuando sea nuestro turno. Este sistema que combina el tiempo real con los turnos es bastante dinámico y además inyecta importantes dosis estratégicas a cada batalla.

En cuanto a su realización técnica, los personajes poseen un marcado toque japonés, muy típico en este tipo de juegos, mientras que las zonas que visitamos son amplias y variadas. Las melodías están bien interpretadas y los efectos de sonido cumplen sin alardes.

"Wild Arms 5" no es un título sorprendente en ningún sentido, pero los amantes de los RPG en general sabrán apreciarle como se merece.

■Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Media Vision
Distribuidor: Proein
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión analizada: PlayStation 2
www.wildarms5.com





79

Lo mejor
La historia está bien estructurada. Los entornos son bastante bonitos.

Lo peor
Tanto las voces como los textos están en inglés. No ofrece nada realmente nuevo.

Nuestra opinión
La quinta entrega de esta saga rolera sigue mostrando un nivel notable.

Agatha Christie: Maldad Bajo el Sol

NO HAY DOS SIN TRES





Los amantes del misterio están de enhorabuena. Acaba de aparecer la tercera entrega de la serie de juegos basados en relatos de la magistral escritora Agatha Christie. Una vez más, el detective Hércules Poirot nos guiará a través del relato de sus pesquisas, para que desentrañemos el misterio que se esconde tras Maldad bajo el sol.

LA HISTORIA: Corre el año 1940, en plena Segunda Guerra Mundial. La narración nos sitúa en una isla conocida como Derivamarina, donde ya nadie quiere oír hablar sobre historias de fantasmas y horrendos asesinatos acaecidos tiempo atrás.

Encarnando a Arthur Hastings, y reunidos en el despacho londinense de Hércules Poirot, dolido en su orgullo por la poca publicidad dada a su reciente hazaña, éste procede a contarnos aquellos datos relevantes del caso para que interpretemos y visualicemos su relato, visitando lugares, entrevistando a sospechosos, solucionando puzzles y atando cabos para resolver (de forma no lineal), un caso de asesinato de una famosa actriz. Por si esto no fuera suficiente, Poirot nos provee con un esotérico artefacto llamado "Dedo de la sospecha", que en los momentos de mayor dificultad nos dará algún consejo útil para proseguir la investigación.

Cabe destacar que el final del juego no coincide con el de la novela, por lo que será una sorpresa para cualquier jugador.

Los escenarios poseen un acabado realista, decorados al estilo de los años cuarenta. Naturalmente, los personajes lucen un atrezzo conforme a la época, bien modelados (sin llegar a ser espectaculares) y son notablemente expresivos; revelan pistas sobre sus personalidades e inquietudes en forma de muecas y lenguaje no verbal en general. Sus voces (en versión original en inglés, con subtítulos en español), las inflexiones de las mismas, los efectos de sonido y una música muy acertada (que recuerda a la de las series de misterio de televisión), conforman un ambiente fiel al universo Agatha Christie. Por su puesto, se ha respetado el carácter inequívoco, petulante y jocoso del personaje Hércules Poirot, con su acento francófono, astucia y don de gentes.

JUGABILIDAD. A través de un sencillo interfaz manejaremos al propio Hércules Poirot, disponiendo de un inventario de objetos muy accesible y de un cuaderno donde anotaremos (automáticamente) nuestras averiguaciones. La cámara es estática, lo que limita un poco la jugabilidad, a cambio de mostrarnos lo esencial para el desarrollo de la historia.

En definitiva, un apartado gráfico más que correcto, un guión avalado por el éxito de Agatha Christie (aunque tenga algunas variaciones) y un juego que no defraudará a quienes gusten las aventuras gráficas puras con dosis de misterio.

■Juanma Pedreguera





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Awe Games
Distribuidor: The Adventure Company
Género: Aventura y misterio
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.agathachristiegame.com



75

Lo mejor
La atmósfera y la historia creada para el juego, preservando el carácter y humor de Hércules Poirot.

Lo peor
Escasez de puzzles y ritmo lento en algunos momentos.

Nuestra opinión
Un título que mejora las dos entregas precedentes y que gustará a los amantes de la aventuras gráficas tradicionales.


REBOBINE POR FAVOR
EL INCREÍBLE HULK PRIMERAS IMÁGENES
21: BLACK JACK
MAVERICK
マヴエリク
número 14 abril 2008 / 3,50€
www.revistamaverick.com
Especial TOY FAIR '08
DVD
La Sombra del Reino
El Orfanato
Padre de Familia: Blue Harvest
IRON MAN
LLEGA EL HOMBRE DE HIERRO
TODO SOBRE
INDIANA JONES
2ª PARTE
nº 14 abr. '08
P.V.P. 3,50€
00014
8 414090 248198

Spore

ESTRATEGIA ESTRATOSFÉRICA



La ambición suele ser un gran lastre para los programadores de videojuegos que han crecido desde los primeros tiempos de la industria. Gracias a los nuevos sistemas las posibilidades aumentan y, con ello, la imaginación de los creativos, que no hace mucho tiempo tenían que rebanarse los sesos para poder plasmar algo jugable en plataformas de tan solo 8 bit. Will Wright es una auténtica excepción en este sector, cuyos trabajos ("Sim City", "Los Sims"...) son recordados por alcanzar con éxito propuestas inabarcables hasta el momento.

"Spore" es un paso más allá en su carrera. En este curioso juego, difícil de clasificar (no va a consistir en un simulador, ni un shooter, tampoco se basará en la resolución de puzzles...), controlaremos a toda una sociedad de criaturas desde que las vemos nacer como esporas (en nuestro papel de Dios todopoderoso) hasta que junto a ellas dominamos las galaxias. Comenzaremos intentando sobrevivir contra peligros ínfimos y de tamaños moleculares antes de evolucionar. Una vez que consigamos un cuerpo más sólido, podremos salir al exterior, pero antes necesitaremos configurar nuestra criatura a nuestro gusto (la cantidad de variables nos proporcionará una libertad absoluta) para dotarla de aptitudes físicas concretas: esta decisión será clave para su desa-



rrollo social, ya que sus aptitudes en combate, defensa, capacidad de relación con otras especies o movilidad dependerán en gran medida de nuestras elecciones.

NUESTRA CRIATURA continuará evolucionando a toda velocidad, mientras que el mundo se irá desarrollando delante de nuestros ojos. En menor tiempo del que nos imaginemos fluirá una sociedad, donde tendremos que hacernos valer ante enemigos o el propio terreno, y relacionarnos mediante mímica con criaturas pacíficas. En definitiva, habrá que tratar de sobrevivir mientras aumentamos nuestra colonia.

Una vez que nos desenvolvamos adecuadamente como especie, tocará abarcar una fase más tribal, donde controlaremos ya no únicamente a un solo personaje, si no a todo un poblado que gracias a nuestra ayuda (y peripecia…) terminará siendo una civilización en toda regla. Aquí podremos encontrar diversos guiños a otros juegos de Wright como "Sim City", connotaciones étnicas (máscaras tribales, mitología, etc.) o sátira social (incluso alguna que otra brillantez sacada de cierto film de Kubrick…). Sin duda esta promete ser la parte más divertida y com-





Will Wright es el genio que está detrás de "Spore". A sus espaldas ya cuenta con éxitos del calibre de "Los Sims" o "Sim City".

pleta de "Spore", donde convergirán todos los detalles que harán al juego inolvidable. No obstante, y a pesar de que la frontera jugable ya parece extensa y casi inabarcable para el jugador, Wright nos manda de nuevo al punto de partida con el que comenzábamos este reportaje: la ambición. "Spore" va a ir siempre un paso más allá; y al final tocará afrontar la conquista espacial. Podremos explorar otros planetas, ya sean habitados o deshabitados para alimentar nuestra ambiciosa sed de conquista.

Pero aquí no acabarán las posibilidades de "Spore": uno de los rasgos diferenciales de los juegos de Wright es siempre el abanico de opciones con el que distintos jugadores pueden divertirse con su producto: la creación y el diseño tanto de criaturas como de todos los aspectos del juego serán completamente libres para el jugador, desarrollando nuestro ingenio y llegando a un público muy amplio interesado en la personalización y la propia recreación. Si no nos interesan ciertos sectores del juego (ya sea la conquista espacial, desarrollo social, evolución, etc.) podremos suprimirlos y seguir jugando disfrutando de nuestro "propio juego". La generación "web 2.0" que atormenta el mundo en la actualidad también está presente en el título, pudiendo subir vídeos directamente a Youtube con nuestras propias creaciones, un elemento innovador y que promete crear escuela en el futuro.

LA VERSIÓN para Wii aún no fue mostrada (se retrasará ligeramente respecto a la versión para PC) mientras que la edición portátil para Nintendo DS se tratará de un pequeño atisbo de lo que significará la experiencia de "Spore" al completo (nos dejará crear una criatura y desenvolverla por el mundo, con un aspecto gráfico acartonado y más desenfadado si cabe). En definitiva, Maxis tiene una joya en bruto de gran potencial, que logrará cuajar entre prácticamente cualquier tipo de jugador gracias a sus innumerables opciones y capas. Sólo queda saber si en la versión final, que se espera para el mes de Septiembre, Will Wright y su equipo habrán logrado dominar todos los puntos que pretenden abarcar, aunque en estas primeras impresiones aseguramos que han cumplido la misión.

Omar Álvarez







Garfield Lasagna World Tour

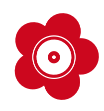
AVENTURA A LA ITALIANA

Uno de los gatos más populares del dibujo animado, con permiso de Tom y Don Gato, protagoniza este juego junto a su inseparable compañero Odie, el perro hiperactivo. En esta ocasión, un canal de televisión convoca un concurso para encontrar un tesoro: el ganador obtendrá su peso en lasaña para toda la vida. Garfield no lo piensa dos veces: moverse y trabajar para localizar el tesoro no es plato de gusto, pero pasar el resto de sus días comiendo lasaña sí lo es, así que se lanza a la aventura.
Con esta premisa da comienzo una aventura de acción 3D en la que Garfield y Odie tendrán que cooperar para ir avanzando, quitándose enemigos de en medio, resolviendo pequeños puzles y recogiendo objetos mientras exploran los diferentes escenarios. Gracias a las habilidades de los personajes y a las propiedades de algunos de los objetos que encontrarán, la tarea será algo más llevadera.

■Guillermo Ballestero

esarrollador: Neko Entertainment
stribuidor: Planeta DeAgostini
enero: Educativo
ultijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.planetadeagostini.net



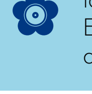


Martina en la Granja

EXCURSIÓN AL CAMPO

La pequeña Martina llega con mucha ilusión a pasar el día en la granja de su tío Jule, sólo para descubrir que su tía no está, que la gallina Germaine ha perdido a sus polluelos, que un zorro acecha a los animales de la granja... Ante semejante desastre, Martina se ve obligada a ayudar a su tío a solucionar todos los problemas que va encontrando mientras investiga la desaparición de los polluelos. Esto le permitirá conocer a muchos de los animales que hay en la granja: patos, conejos, perros, vacas y hasta un burrito entre otros.
Martina en la Granja combina aventura y minijuegos con gráficos en 2D y un interfaz muy sencillo que es bastante asequible para los más pequeños. Posee tres niveles de dificultad y un tutorial muy útil que guía paso a paso al jugador, quien evidentemente necesitará saber leer para hacerse con el juego.

■Guillermo Ballestero



Desarrollador: Nobilis
Distribuidor: Nobilis
Género: aventura de acción
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: Nintendo DS
www.nobilis.es





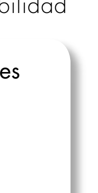
I Love Cats

JUEGA CON TU GATO

La inmensa popularidad de los juegos de mascotas, nacida a raíz de la aparición de títulos como Nintendogs y sus sucesivas variantes, en Nintendo DS ha provocado su paso a otras plataformas con gran aceptación. I Love Cats, perteneciente a la gama Neo Teens de Nobilis, traslada la fórmula a PC con adorables gatitos a los que hay que alimentar, pasear, asear… Todas las posibilidades habituales del género se encuentran presentes para que los más pequeños sepan todo el trabajo que da tener una mascota y asuman la responsabilidad de su cuidado, aunque éstas no ensucian ni provocan alergias.

El cuidado de las mascotas se combina con sencillas aventuras, puzles y muchas otras actividades. Hay un total de 22 juegos totalmente guiados a través de un completo tutorial que proporciona toda la ayuda necesaria para hacerse rápidamente con la mecánica y desarrollo de las distintas áreas del juego.

■Guillermo Ballestero



Desarrollador: Genuine Games
Distribuidor: Nobilis
Género: simulación social
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.nobilis.es

LOKA Academia de estilismo

SOMBRA AQUÍ, SOMBRA ALLÁ…

El mundo de la frivolidad protagoniza este juego en el que maquillaje y vestuario son la herramienta de trabajo del jugador. Famosos y famosillos tienen que acudir a estrenos cinematográficos, fiestas en la playa, bodas, conciertos y eventos varios y para ello deben tener el aspecto adecuado en cada ocasión. El jugador, como dueñ@ de una academia de estilismo, será responsable de aconsejar a todo el mundo sobre qué indumentaria, peinado y maquillaje llevar.

Las ideas y diseños del jugador@, así como su adecuación a las necesidades de los clientes, determinarán su prestigio. Hay más de mil prendas de ropa, centenares de zapatos, peinados, maquillaje… Todo lo necesario para desarrollar el trabajo de estilista en una ciudad virtual repleta de cotilleos, dramas rosas y todo lo que acontece alrededor del llamado mundo del corazón. Todo esto se combina con una simulación social que intenta acercarse a la conocida propuesta de Los Sims, algo que se deja sentir en numerosos aspectos, sobre todo, del interfaz de juego.

■Guillermo Ballestero

Desarrollador: Genuine Games
Distribuidor: Nobilis
Género: simulación social
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.nobilis.es





Dark Mist

Acción tenebrosa







Hubo un tiempo en el que el mundo estuvo sumido en una intensa oscuridad, y un ser demoníaco gobernaba sin mostrar ningún signo de piedad. Fue entonces cuando Altemis, una Guerrera de la Luz, vino para combatir el mal. Y tras vencer en la batalla, Altemis se convirtió en estatua y prometió al pueblo que, mientras rezaran de forma frecuente, la oscuridad nunca volvería. Pero la naturaleza humana, simple y perezosa, fue olvidándose poco a poco de esta tarea, hasta que de nuevo la oscuridad volvió a aparecer.

ESTE BONITO ARGUMENTO sirve de base para esta nueva aventura de Game Republic, los mismos que firmaron el original "Folklore" para PS3. Nuestra tarea es guiar a Altemis por una serie de mazmorras cubiertas de una espesa niebla negra... y por supuesto enemigos, a los que es preciso abatir con nuestro arco y flechas.

El juego siempre transcurre bajo una perspectiva picada que nos permite divisar un amplio campo de los escenarios, totalmente tridimensionales. La aventura "pica" lo suyo y a pesar de su simpleza (todo se basa en la fórmula dispara, avanza y vuelve a disparar) "Dark Mist" posee un encanto especial.

El sistema de control nos permite varias configuraciones básicas, pudiendo por ejemplo emplear el stick analógico derecho del pad para disparar o, si lo preferimos, dejar la función de disparo para que sea efectuada mediante la pulsación de los botones del mando. Técnicamente no es ninguna superproducción, pero por lo menos la dirección artística es original y los personajes y entornos se muestran con suavidad. "Dark Mist" es un título muy aprovechable y que posee un precio muy bajo para la calidad que presenta.

■Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Game Republic
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 7, 99 €



84

Lo mejor
Su relación calidad-precio es muy buena. El control y la jugabilidad es simple y directa.

Lo peor
Gráficamente no despunta. Puede resultar algo básico para jugadores veteranos.

Nuestra opinión
"Dark Mist" ha llegado sin causar mucho alboroto al Network de PS3, pero es un juego muy interesante.





Expansión de flOw

La mejor relajación

El juego "flOw" creado por TGC se ha convertido en uno de los títulos más populares de PS Network. Su mezcla entre acción y relajación, unida a un apartado gráfico y sonoro muy envolvente han catapultado al éxito al título.

LA DURACIÓN de esta producción, demasiado escasa, es uno de los principales defectos que siempre se han criticado de "flOw" y para remediar en parte este inconveniente Sony ha puesto en liza esta expansión. Si la descargamos podemos jugar con una nueva criatura, a la que como de costumbre tenemos que alimentar para hacerla evolucionar progresivamente. Por desgracia esto se traduce únicamente en una o dos horas máximo de juego adicional, pero teniendo en cuenta el bajo coste, desde nuestro punto de vista merece la pena.

Poco más incorpora esta expansión, aunque también es necesario destacar la adición de modo multijugador para cuatro participantes y la curiosidad de que el juego es ahora compatible con el inminente mando Dual Shock 3.

■Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: TGC / SuperVillain
Género: Acción
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 2, 99 €

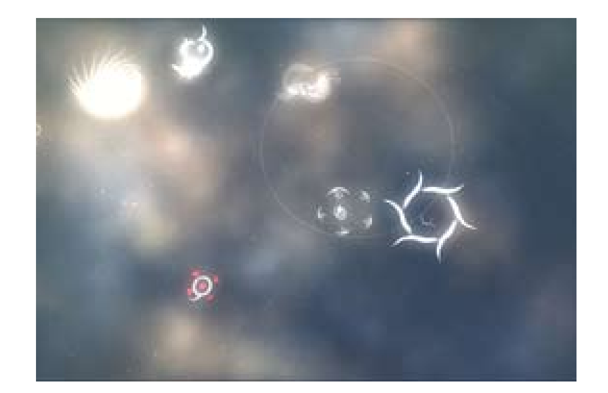


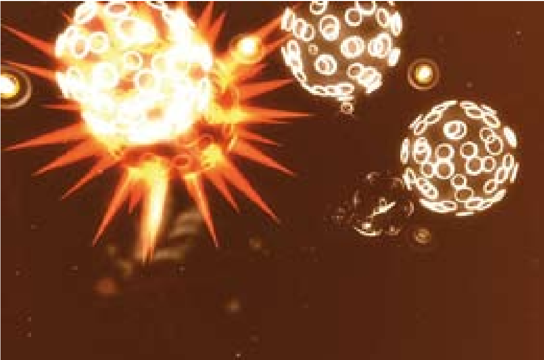
78

Lo mejor
La nueva especie incluida tiene mucho encanto. Se agradece la compatibilidad con Dual Shock 3.

Lo peor
Podrían haberse incluido más criaturas y modos de juego.

Nuestra opinión
Esta expansión ofrece pequeñas novedades, pero su bajo coste la hacen interesante.





Rocketmen: Axis of Evil

Siguiendo la pauta de "Smash TV"

La máquinas recreativas de los 90 fueron testigos de un aluvión de acción y jugabilidad con "Smash TV", un juego de Williams en el que había que acabar con centenares de hordas de indeseables que nos atacaban sin cesar. Esa misma propuesta ha sido utilizada por Capcom para dar forma a este "Rocketmen: Axis of Evil", juego que acaba de aparecer en el network de PlayStation 3 (¡aunque también está disponible en el Bazar de Xbox 360!).

UNOS ALIENÍGENAS muy pesados no paran de darnos la lata en los 10 niveles de los que consta esta aventura de acción. Uno o hasta cuatro jugadores deben ir eliminando a todo bicho con el que se topen, pudiendo emplear ametralladoras, recortadas, cuchillas y demás armamento contundente. El sistema de control es muy sencillo, y casi siempre basta con mover el stick izquierdo para desplazar a los personajes mientras disparamos con la otra palanca. Gráficamente es muy normalito y el argumento es casi de risa, pero por lo menos este título asegura varias horas de constante descarga de adrenalina y tensión.

■Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Género: Acción
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3 – Xbox 360
Precio: 9, 99 €



73

Lo mejor
Olvídate de pensar en otra cosa: ¡aquí sólo hay que preocuparse en disparar sin cesar!

Lo peor
Los gráficos son bastante discretos. Puede hacerse un poquito corto.

Nuestra opinión
No es lo mejor que hemos probado en su género, pero aún así este juego divierte bastante.

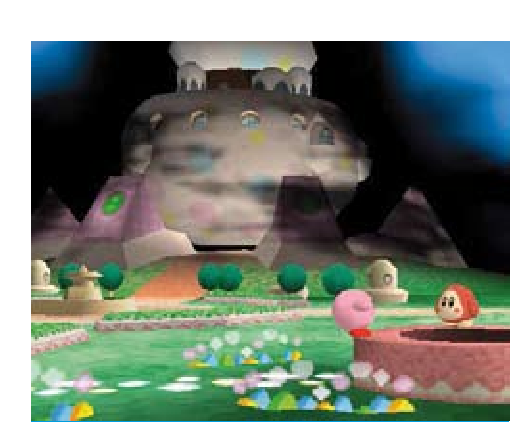




Kirby 64: The Crystal Shards

Plataformas para los no iniciados



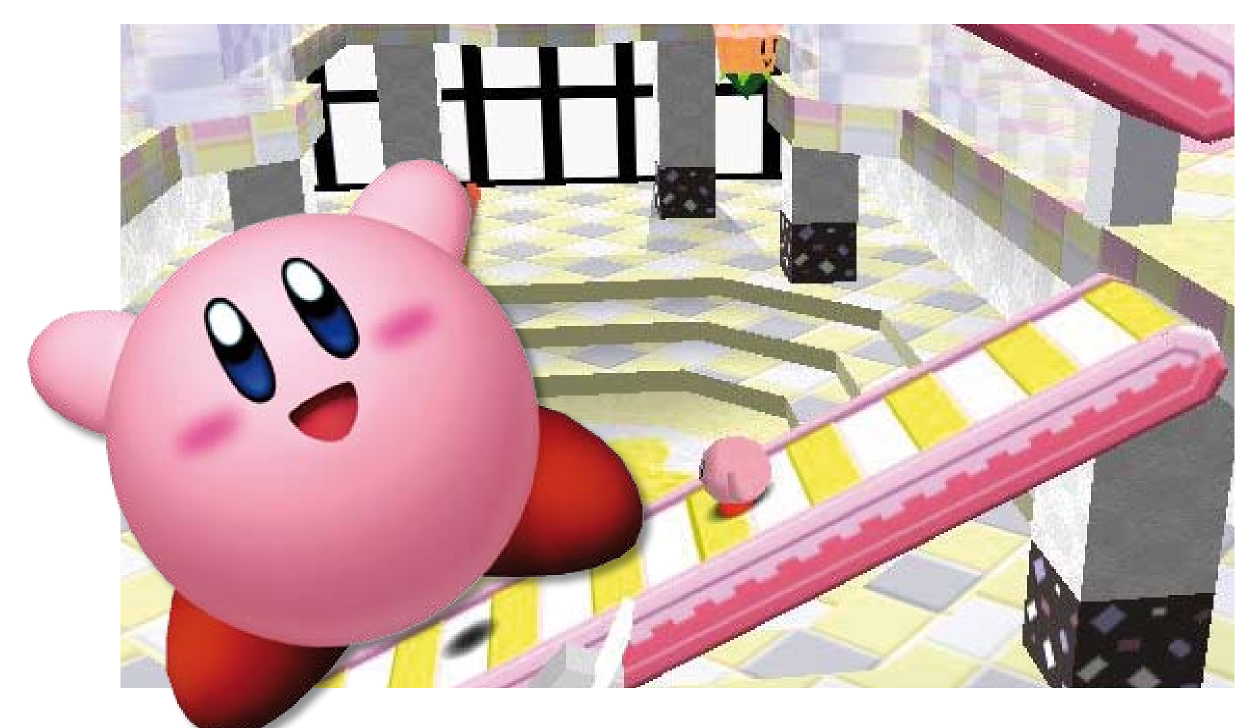


El orondo personaje rosado de Nintendo y HAL Laboratory, Kirby, es una de las mascotas más conocidas del sector, especialmente por los más pequeños. Sin embargo sus aventuras siempre han estado más ligadas a las consolas portátiles de la Gran N que a sus máquinas de sobremesa, aunque por supuesto se han producido varias excepciones en este terreno, como esta versión que apareció en Nintendo 64 a principios de este siglo.

LAS PLATAFORMAS vuelven a ser el caldo de cultivo de esta aventura y, en menor medida, también encontramos algunos componentes de acción. Nuestra misión es recuperar unos trozos de cristal mágicos que se han desperdigado por las distintas fases. La fantástica habilidad de nuestro héroe para tragarse a sus enemigos se convierte en la pieza fundamental que sostiene la jugabilidad de esta aventura. Cada vez que Kirby absorbe a un rival, la bola rosada adquiere nuevas habilidades, pudiendo incluso combinar dos de ellas a la vez. Y como encontramos una nutrida variedad de adversarios por el camino, las posibilidades son bastante amplias.

La aventura se deja jugar y posee un sistema de control muy sencillo, lo que unido a la baja dificultad general que ostenta el título, se convierte en la aventura ideal para los no iniciados en este terreno. Y más concretamente para los más pequeños, quienes además disfrutarán de un entorno multicolor y personajes muy simpáticos. "Kirby 64: The Crystal Shards" es un título muy apetecible.

■ Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: HAL / Nintendo
Género: Plataformas / Acción
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: Nintendo 64
Puntos necesarios: 1000

3+ 84

Lo mejor
El carisma del personaje y sus habilidades "tragonas". Es un título ideal para los más pequeños.

Lo peor
Los más avezados pueden completar el juego en muy pocas horas.

Nuestra opinión
Con Kirby de por medio los más pequeños siempre tienen diversión asegurada.



Eternal Champions

Peleas polémicas

En plena era "Street Fighter II" allá por comienzos de los 90, SEGA quiso crear su propio "SFII" para su consola de sobremesa MegaDrive, y el resultado fue "Eternal Champions". Y la respuesta por parte del público fue mixta: a unos jugadores les gustó mucho, mientras que a otros les decepcionó bastante. A mí personalmente siempre me pareció que era un juego de lucha 2D correcto y con ciertas cualidades, pero que desde luego no hacía sombra al gran clásico de Capcom.

NUEVE PERSONAJES variopintos pertenecientes a las diversas épocas de la humanidad son los luchadores elegibles de este torneo. Como siempre cada uno posee sus propias técnicas y estilo de lucha, y su control está basado en el tradicional esquema de seis botones. Las peleas no están mal y se desenvuelven a buen ritmo, pero desde mi punto de vista el título arrastra algunos defectos, como un sonido más bien mediocre, animaciones irregulares y falta de personalidad en general. Pese a todo, es una buena opción para los fans de la lucha 2D.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SEGA
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: MegaDrive
Puntos necesarios: 800



79

Lo mejor
La cantidad de personajes y decorados es aceptable. Las peleas suceden a buen ritmo.

Lo peor
Los gráficos y sobre todo el sonido son mejorables. Le falta personalidad en general.

Nuestra opinión
No es el mejor juego de lucha tradicional que he probado nunca, pero "Eternal Champions" se deja jugar.





Super Turrican

La calidad por bandera

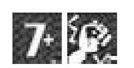
A pesar del "tropezón" que tuvieron con "Lair" de PS3, Factor 5 es un equipo muy prestigioso. Y lo es porque llevan muchos años en el sector creando auténticas maravillas para multitud de plataformas. Una de sus creaciones más recordadas es precisamente "Super Turican", que cuando apareció en SNES en el año 1993 dejó a medio mundo atónito.

LA ACCIÓN y los disparos son la base fundamental de esta aventura, en la que debemos controlar a un tipo ataviado con un traje especial que tiene que acabar con un ejército de monstruos. Todo en este juego es fantástico, desde el diseño de niveles y escenarios al perfecto sistema de control (sobre todo si jugamos con el Classic Pad de Wii). Mención especial merece la banda sonora, que bajo mi humilde parecer es una de las diez mejores que se compusieron para la consola de 16 bits de Nintendo. ¡Descargad este magnífico juego ya!

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Factor 5
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: SNES
Puntos necesarios: 800



93

Lo mejor
El control es sensacional, al igual que el diseño de niveles. La banda sonora es extraordinaria.

Lo peor
El desarrollo es invariable: os esperan tiros y más tiros.

Nuestra opinión
Factor 5 se consagró con este grandioso (aunque algo desconocido) título de acción.











REZ HD

Una magnífica experiencia sci-fi

Cuando en el año 2001 Tetsuya Mizuguchi y su equipo de Q Entertainment idearon "REZ", el título no recibió un gran apoyo ni por parte del público ni de la prensa especializada, y eso que el título supuso (al menos a mi entender) un cambio radical y una nueva forma de entender los shooters. Sin duda el juego se adelantó a su tiempo y no fue comprendido entonces. Pero como todo cambia, Q Entertainment ha decidido volver a probar suerte con una versión "remasterizada" de su clásico, "REZ HD", que como su propio nombre indica la novedad más interesante que presenta es el hecho de que sus gráficos han sido adaptados al modo HD. Y aunque el juego sigue siendo el mismo de entonces, la prensa y los usuarios lo han recibido de una forma mucho más calurosa que antaño. Más vale tarde que nunca…

LAS DIFERENCIAS entre este shooter y el resto son múltiples. El sistema de control, la mecánica de juego, el personaje que controlamos y demás elementos que conforman "REZ" son únicos, y suponen un giro y cambio de rumbo para todos aquellos que estén cansados de jugar a los clásicos "mata-mata". "REZ HD" es mucho más, es una perfecta simbiosis entre ciencia ficción, música electrónica y efectos visuales. El original pasó totalmente desapercibido y muy pocos tuvimos el placer de probarlo. Si os lo perdisteis entonces, reparad ese tremendo error y descargad ya mismo este clásico, que además posee un precio irrisorio para la calidad que atesora.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Q Entertainment / SEGA
Género: Shooter
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: DreamCast
Puntos necesarios: 800



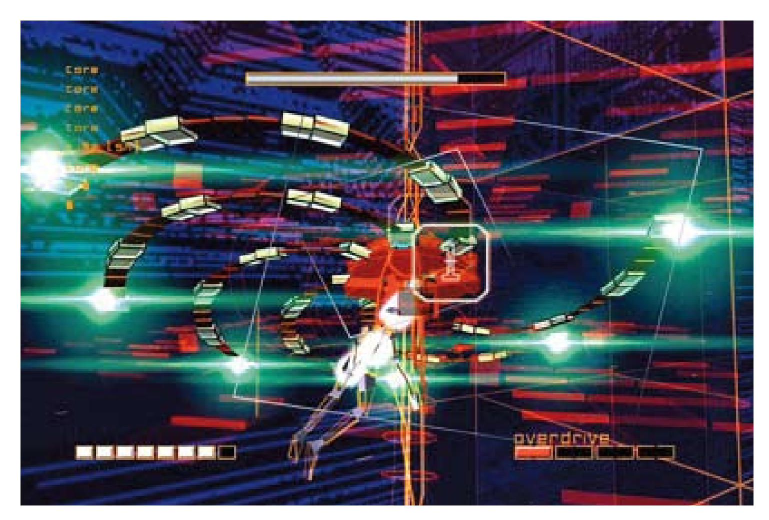
91

Lo mejor
El modo en alta definición es increíble. Sigue resultando tan refrescante como hace casi siete años.

Lo peor
Puede que sea demasiado "vanguardista" para ciertos usuarios.

Nuestra opinión
No vais a encontrar nada parecido a este juego por mucho que busquéis.







N+

Un homenaje a las plataformas

Da gusto conectarse un miércoles cualquiera al Bazar de Xbox Live (ya sabéis que los miércoles es el día en que actualizan los contenidos de este servicio online) y encontrarse títulos como este "N+". Bajo este curioso título, que ha llegado prácticamente "de puntillas", se esconde un grandioso juego de plataformas que ha sabido capturar la esencia básica de los mejores juegos clásicos, como "Super Mario Bros." o "Sonic".

LA SIMPLICIDAD que rodea a este humilde producción de Metanet se extiende a todos los apartados del juego, incluyendo su sistema de juego. En los 50 cortos niveles (sin contar los tutoriales) tan sólo debemos preocuparnos de encontrar un interruptor que habilite la puerta de salida del nivel. Y si podemos también es aconsejable recuperar todas las piezas de oro que se encuentran repartidas por los escenarios. Y... ya está. Pero no sabéis lo divertida y adictiva que puede resultar esta propuesta, que se basa en un sistema de control increíblemente simple (¡sólo usamos la palanca izquierda para desplazar al pequeño protagonista y el botón A para saltar!) y un diseño de niveles fantástico, muy creativo. "N+" es una nueva maravilla, un auténtico clásico para el Bazar de Xbox Live!

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Metanet
Género: Plataformas
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 800

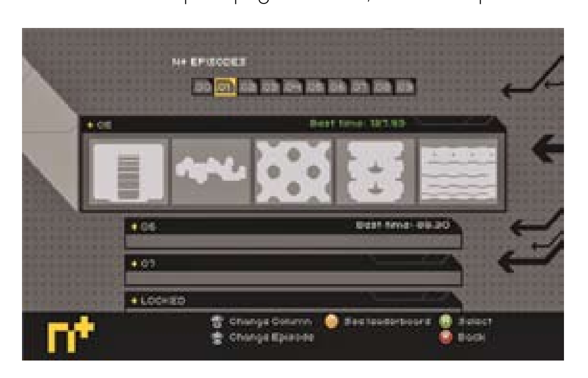


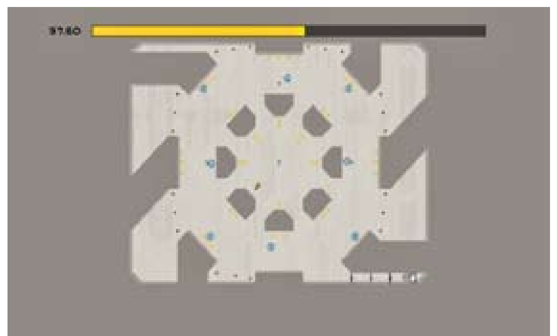
90

Lo mejor
Es un plataformas como los de toda la vida, pero cargado de nuevas ideas y conceptos. El editor de niveles.

Lo peor
El modo individual podéis pasároslo en un par de tardes inspiradas... ¡Pero siempre podéis crear niveles nuevos y descargaros otros diseñados por otros jugadores!

Nuestra opinión
"N+" nos ha dejado con la boca abierta por su extraordinaria originalidad y simpleza.





Ninja Gaiden Black

Así se las gastan los ninjas

A la espera de que Xbox 360 reciba la segunda parte de "Ninja Gaiden", qué mejor forma de "matar" el gusanillo que volver a disfrutar del hasta ahora mejor capítulo de la saga, "Ninja Gaiden Black". Esta aventura de acción repleta de combates es uno de los títulos más emblemáticos de la primera Xbox, y lo es por varias razones.

EL RITMO al que se suceden los cruentos combates es muy dinámico, y la capacidad para la lucha del protagonista, Ryu Hayabusa, es increíble. El nivel de dificultad es muy alto pero como recompensa obtenemos unos gráficos soberbios, una ambientación fabulosa y unos jefes finales magistrales.

El sistema de control es buenísimo y es muy fácil hacerse con él rápidamente. La cámara que sigue la acción casi siempre nos muestra el plano más acertado, y la jugabilidad es increíblemente enganchante. "Ninja Gaiden Black" es un juego que debéis tener, así de claro.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Tecmo
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox
Puntos necesarios: 1200



90

Lo mejor
Los combates son frenéticos y la ambientación está muy lograda.

Lo peor
La dificultad puede llegar a ser desesperante.

Nuestra opinión
"Ninja Gaiden Black" es un juego de acción excepcional, todo un clásico de Xbox.







SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)





XBOX360 ARCADE SYSTEM

199.95€

XBOX360 PRO SYSTEM

269.95€

XBOX360 ELITE SYSTEM

369.95€

RACING WHEEL INALÁMBRICO (INCLUYE DEMO FORZA 2)

96.95€

HD-DVD PLAYER

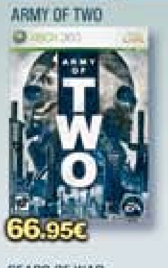
49.95€

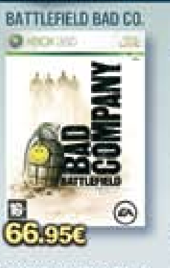
DISCO DURO 120 Gb

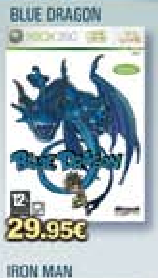
179.95€

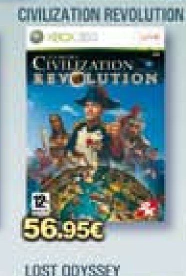
ALONE IN THE DARK – EDICIÓN ESPECIAL 76.95€

66.95€

ARMY OF TWO

66.95€

BATTLEFIELD BAD CO.

66.95€

BLUE DRAGON

29.95€

CIVILIZATION REVOLUTION

56.95€

CONDEMNED 2

66.95€

DARK SECTOR

56.95€

ENEMY TERRITORY QW

66.95€

UEFA EURO 2008

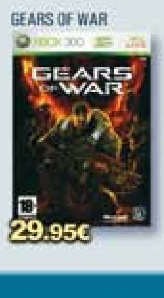
66.95€

FOOTBALL MANAGER

61.95€

FRONTLINES FUEL WAR

61.95€

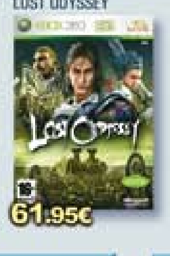
GEARS OF WAR

29.95€

GRAND THEFT AUTO 4 – ED.ESPECIAL 96.95€

66.95€

IRON MAN

56.95€

LOST ODYSSEY

61.95€

MX VS ATV UNTAMED
61.95€

RAINBOW SIX VEGAS 2

66.95€

SEGA S.STAR TENNIS

66.95€

TOP SPIN 3

56.95€

VIKING

66.95€

Wii

CONSOLA Wii + Wii SPORTS
249.95€

REMOTE CONT.

42.95€

NUNCHAKU
19.95€

ZAPPER + LINK CROSSBOW

29.95€

WII FIT + BALANCE BOARD

86.95€

MARIO KART WII + VOLANTE

46.95€

VOLANTE WII

9.95€

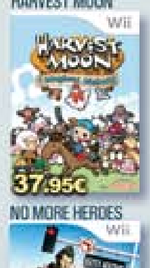
DANCING S. HOTTEST + ALFOMBRILLA

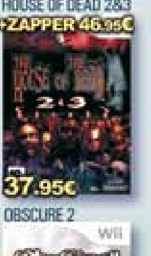
56.95€

FIRE EMBLEM


46.95€

HARVEST MOON


37.95€

HOUSE OF DEAD 2&3 + ZAPPER 46.95€

37.95€

IRON MAN

46.95€

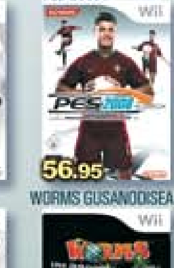
MX VS ATV UNTAMED

56.95€

NARUTO CLASh NINJA
46.95€

NO MORE HEROES

56.95€

OBSCURE 2

46.95€

PES 2008
56.95€

SAMURA W. KATANA

56.95€

SEGA BASS FISHING + CAÑA 46.95€
37.95€

SEGA S.STAR TENNIS
56.95€

TOP SPIN 3

37.95€

WORMS GUSANODISEA
56.95€

NINTENDO DS

NINTENDO DS LITE NEGRA

149.95€

NINTENDO DS LITE BLANCA

149.95€

NINTENDO DS LITE ROSA

149.95€

NINTENDO DS LITE PLATA
149.95€

ASSASSINS CREED

37.95€

BABY PALS

37.95€

BOMBERMAN LAND 2

37.95€

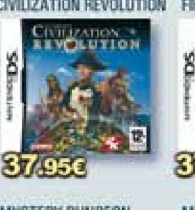
BOOGIE

19.95€

BUNNYZ

37.95€

CIVILIZATION REVOLUTION


37.95€

FIFA STREET 3

37.95€

IMAGINA SER PATINADORA

37.95€

MAGIA EN ACCIÓN + BARAJA

29.95€

MI TIENDA CACHORROS

37.95€

MYSTERY DUNGEON
37.95€

MX VS ATV UNTAMED
37.95€

NARUTO NINJA DESTINY

39.95€

NIJA REFLEX
37.95€

SEGA S.STAR TENNIS

37.95€

STRATEGO NEXT
29.95€

TIGERZ

37.95€

TOP SPIN 3
29.95€

YUGIOH! WCE 2008

37.95€

ZOO TYCOON 2
37.95€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



CONOCE A LOS PROFESIONALES



Nombre: NICOLA CENCHERLE
Compañía: ELECTRONIC ARTS

1 ¿Cómo te llaman tus amigos y compañeros?
Nico.

2 ¿Desde cuándo trabajas para esta empresa?
Desde hace ocho años.

3 ¿Cuál es tu puesto dentro de la compañía?
Director de Marketing de Iberia, América Latina y Mercados Emergentes.

4 ¿Qué funciones desempeñas exactamente en tu trabajo?
Dirigir y coordinar las estrategias y planes de Marketing y lanzamientos de los productos de EA para los mercados mencionados antes.

5 ¿Puedes darnos una pequeña biografía profesional?
Empecé a trabajar en Italia como KAM para la multinacional de alimentación llamada Best Food. Trabajé allí cuatro años en Ventas y Marketing hasta pasar a EA en el año 2000 como Jefe de Producto EA Sports.

6 En los últimos tiempos, ¿crees que ha cambiado mucho esta industria globalmente?
Sí, sin duda. Ha cambiado a todos los niveles pero, más importante aún, ha variado y está cambiando el mercado y consumidores.

7 ¿Cómo ves el futuro de este sector de aquí a 5 años en España?
Cada vez más positivo y esperanzador aunque seguro que con muchas novedades, nuevas consolas y sobre todo cada vez más nuevas experiencias para nuestros consumidores. Creo que Online (en sentido amplio) jugará un papel muy importante.

8 ¿Juegas habitualmente a la consola o en un PC?
Juego mucho menos de lo que me gustaría pero más en consola que PC.

9 ¿Cuál es el último videojuego que has jugado?
"Army of Two" que sinceramente recomiendo a todos.

10 ¿Y para ti, cuál es el mejor juego de la historia?
Difícil pregunta dado que hay muchos juegos muy buenos y depende mucho de los gustos y preferencias de cada uno. En mi caso el juego que más me ha atrapado y enganchado ha sido el primer "Medal Of Honor" para PlayStation.

11 ¿Recuerdas cuál fue tu primer ordenador o consola?
Ordenador: Commodore 64
Consola: Playstation

12 Si no trabajaras dentro de este sector, ¿dónde te gustaría hacerlo?
No tengo un sector claramente favorito aunque probablemente seguiría en alimentación.

13 ¿Eres supersticioso?
No.

14 ¿Recomendarías a los jóvenes que buscan un buen trabajo que entren a trabajar en este sector?
Por supuesto pero dejando claro que no solemos jugar todo el día. Diría más bien lo contrario. En este sector se trabaja mucho y con mucha presión pero, por lo menos, el producto ayuda a hacerlo.

15 ¿Cuantos días comes fuera de casa?
Comidas todas y cenas depende de los viajes y visitas. En general muchos más de los que me gustaría.

16 ¿Cuántos viajes profesionales sueles hacer al cabo de un mes?
Depende mucho del periodo. De media dos al mes fuera de España.

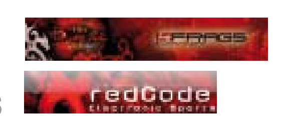
17 En cuanto a la prensa especializada de nuestro país, ¿qué opinas sobre ella?
Creo que tienen una tarea difícil y cada vez más complicada. Tienen que ser objetivos y comunicar a sus lectores la calidad y virtudes de cada juego que sale en España, pero ahora a un público cada vez más amplio y variado.

18 Y ya en particular, ¿qué te parece CiberGamers?
Muy buena revista sin duda y un referente del sector.

ESTIMADO NICO: SUERTE Y GRACIAS POR TU VALIOSO TIEMPO.



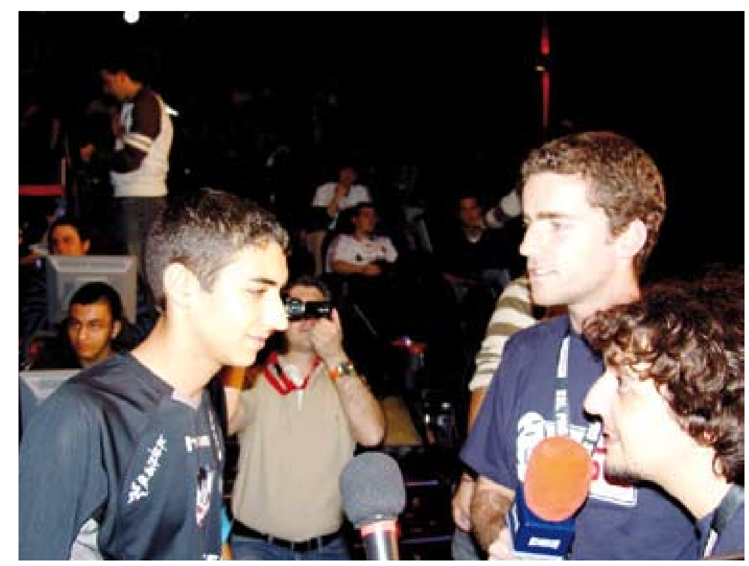
240 ml
210
100
120
30



La ESL dio a conocer a sus campeones



La final nacional se celebró en Cinegames





A la final, patrocinada por Intel, y Packard Bell acudieron los mejores jugadores nacionales de Counter Strike, Call of Duty 2, FIFA y Pro Evolution Soccer, a disputarse los más de 10.000 euros que se repartirán en premios. No es para menos, los deportes electrónicos están pegando fuerte este año. Ya era hora. En Europa su éxito es ya un hecho. La E-Sensation es la franquicia española de la ESL (Electronic sports League), y reúne a más de 17.000 deportistas electrónicos

La Electronic Sports League Pro Series, liga oficial de deportes electrónicos profesionales en España, eligió Cinegames, espectacular sala de videojuegos en el cine, proyecto inédito de Yelmo Cineplex en todo el mundo, para celebrar la final la máxima competición a nivel nacional 2008 de la ESL Pro Series.

Hasta cuatro aspirantes por título se enfrentaron durante dos días en los videojuegos FIFA 08, PES 08, Callo of Duty 2, y la estrella del evento: Counter Strike.

Respecto a los juegos deportivos, Asimov, de nextlevel, ha logrado alzarse como campeón de España, tras un largo camino por la rama de jugadores con partido perdido. Resulto sorprendente que, la final, lograra ganar por dos veces al jugador de MYM, Delfín, el claro favorito.

Pro Evolution Soccer hubo de jugarse en partidas individuales, debido a la falta de modo mulitjugador en la última versión. Hubo un empate a puntos, que se resolvió por la diferencia de Rondas obtenida en la victoria.

Aquí no hubo sorpresa; redCode se ha hecho con el título de Campeón en esta ESL Pro Series Season II. Pero no sin dificultades; consiguió la victoria por 14-6, cuando sólo les valía un resultado igual o mejor que un 12-8.

Respecto a los juegos de acción, tampoco hubo respiro con un ajustadísimo resultado de 4 a 2 en la prórroga, que fue necesaria tras el empate a 15 con la que finalizó la partida en Toujane, x6tence venció con mucha dificultad a Dignition.

Pero la emoción máxima se la llevó la estrella del evento, Counter Strike. La partida salía con un claro favorito: x6tence e-Sports Club, que peleaba contra 4Frags.Banner-Brigade. x6tence comenzó en el equipo terrorista ganando la primera ronda tras plantar la bomba en el la zona de bomba pequeña y eliminar a todos los jugadores de 4Frags.Banned-Brigade. Esta ventaja económica, hizo que x6tence e-Sports Club pudiera ganar las siguientes 5 rondas,







quedando el marcador a 1:6 a favor de x6tence Sin embargo, la siguiente ronda fue decidida por Maok, quien hizo un papel impresionante escondido en la zona de bomba grande. Esta decisiva ronda hizo que los nervios del equipo x6tence e-Sports Club se pusieran a flor de piel. Ello conllevó que 4Frags.Banned-Brigade consiguierá las siguientes seis rondas dejando el marcador a su favor con un 6:7 a su favor. Ya en la ronda 14, x6tence e-Sports Club consiguió igualar el marcador, pero sólo adornó el resultado pues 4Frags.Banned-Brigade se llevó la manga con un 7:8.
La segunda parte del encuentro comenzó a favor de 4Frags.Banned-Brigade gracias a FLAPY, que incluso estando recién recuperado de una lesión de muñeca hizo un papel muy destacado. Tras un 0:5 a favor para el equipo madrileño, x6tence e-Sports Club despertó y gracias a sioK ganó las siguientes 6 rondas, pero la remontada sería inútil; 4Frags.Banned-Brigade se hizo finalmente con dos rondas más. De este modo se proclamó vencedor de este partido y estas Pro Series II con un resultado de 14:16.
En definitiva, las finales de la ESL Pro Series II, han supuesto todo un espectáculo deportivo en nuestro país, que ha podido seguirse incluso en directo desde www.esl.eu/es. El evento contó con la participación de comentaristas profesionales de deportes electrónicos, que iban indicando al público asistente los pormenores de las partidas. De este modo tanto los expertos, como los aficionados, pudieron disfrutar de todo lo que supone un campeonato profesional de deportes electrónicos. ■







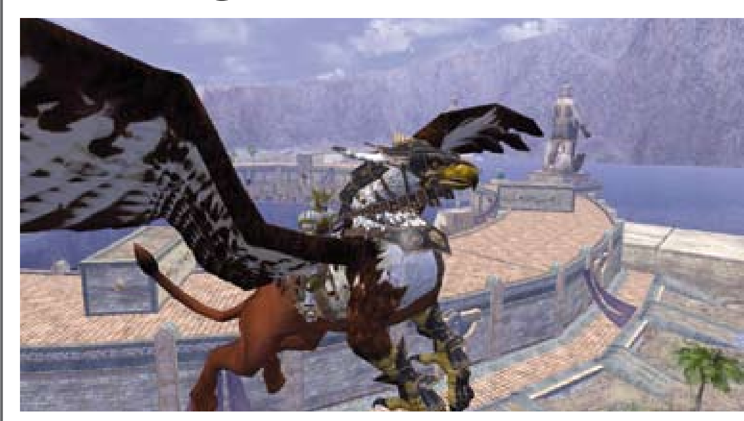




La Bestia despierta

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Sony Online Entertainment se une a SCEI y renueva su catálogo



Si CiberGamers fuera una revista económica no nos seria difícil analizar la implicación que supone el anuncio de que SOE se une a SCEI para potenciar el aspecto online de PlayStation 3. A partir de este año, la batalla parece centrarse en el juego online, que promete pasar al primer plano, incluso por encima del juego individual. SOE es experta en eso, de hecho desarrolla y actualiza constantemente éxitos MMORPG como Vanguard: Saga of Heroes, que llega a su cuarta expansión este mismo mes. Se incluyen nueva monturas, objetos, clases y recompensas.
También ha anunciado la expansión de Legends of Norrath, LoN: Inquisitor, juego de estrategia online basado en mazos de más de 250 cartas, que se puede jugar de forma individual o dentro de los juegos Everquest y Everquest II. Este último, por cierto ha llegado a su actualización nº 43 también el mes pasado, todo un record.
Desde el pasado 1 de abril SOE ya forma parte de la estructura de Sony Computer Entertainment Inc., por lo que, a partir de ahora, veremos mucho más juego online en la PlayStation 3, comenzando por The Agency, un juego masivo multijugador de espionaje y acción para la consola de Sony que nos llegará este mismo verano. Toda una apuesta que ya está recibiendo grandes críticas, y que tendremos que probar. ■



Todo un éxito

ALTERNATE presentó un MAQUINÓN

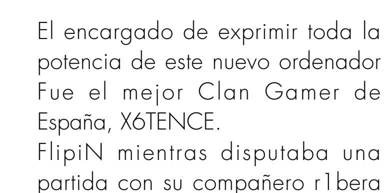




El pasado día 12, la empresa alemana ALTERNATE presentaba en sociedad el ordenador de sobremesa, probablemente, más potente que se puede configurar hoy en día: EL MAQUINÓN ALTERNATE. Una configuración basada en la revolucionaria placa base Intel® Desktop Board D5400XS de doble zócalo (Skulltrail), una herramienta que permite duplicar la potencia de cualquier ordenador de sobremesa conocido hasta el momento.

Una máquina con la placa Intel® Desktop Board D5400XS de doble zócalo (Skulltrail), dos procesadores Intel® Core™ 2 Extreme QX9775, dos tarjetas gráficas Gf8800 Ultra 768 Mb, dos discos duros WD 150 GB Raptor, fuente OCZ ModXtream 900W, disipador Scythe Mugen, más una caja Thermaltake Armor... Una configuración que a nadie deja indiferente.

Con la llegada de los nuevos procesadores Intel® Core™ 2 Extreme QX9775, de cuatro núcleos y una microarquitectura de silicio que se ha rebajado de los 65 a los 45 nm, con disipador de calor, se ha llegado a duplicar el rendimiento de la máquina sin añadir riesgos. Con la nueva Skulltrail y los ocho núcleos de los procesadores, el resultado es increíble.



El encargado de exprimir toda la potencia de este nuevo ordenador Fue el mejor Clan Gamer de España, X6TENCE.

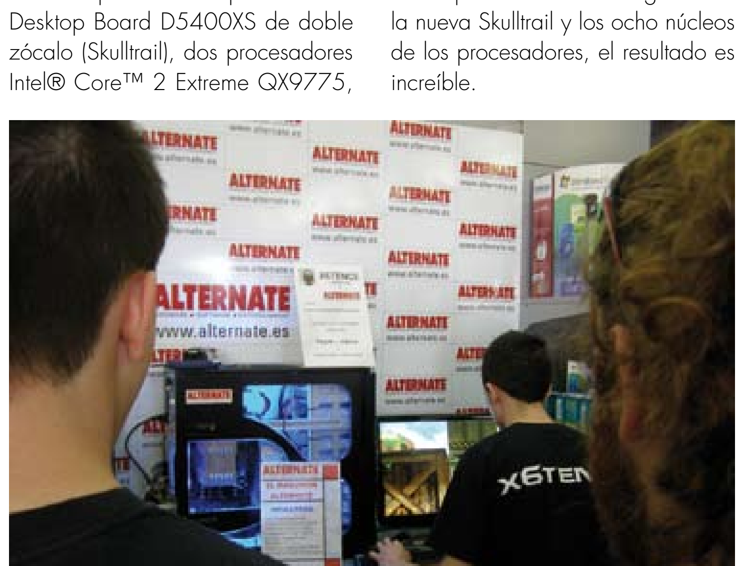
FlipiN mientras disputaba una partida con su compañero r1bera comento:

"Con esta máquina seríamos capaces de ganar a cualquier clan del mundo"

El realismo absoluto en los gráficos, con movimientos a tiempo real, alto rendimiento en procesamiento de datos y una velocidad de tiro y respuesta que sorprendió a los mismos campeones de España de Counter Strike.

Y no sólo lo comprobo el clan X6TENCE. Durante tres días pasaron por ALTERNATE jugadores profesionales para comparar el rendimiento de la máquina y disputar una partida con los campeones de Counter Strike. El duelo fue reñido y ajustado por la diferencia de máquina, aunque nadie fue capaz de superar a los campeones. Finalmente, los que obtuvieron mejor puntuación se llevaron una tarjeta gráfica, unos altavoces y un MP3.

EL MAQUINÓN ALTERNATE es la herramienta ideal para profesionales del diseño gráfico y la animación, así como para los amantes de gaming.■





Agrupaciones de simulación



Amantes del realismo puro y duro

En el mundo del software de entretenimiento se usa a menudo la palabra "simulación" y "simulador" en relación a diversos productos, como por ejemplo los archiconocidos "los sims", como simulador social o juegos de construcción como "Sim City", que simula una ciudad, y otros. Incluso se habla de "simulación" cuando se trata de fútbol. Sin embargo, la palabra "simulador" en general no trata de este tipo de productos, sino de software que específicamente recrea un sistema físico en un medio virtual, de la forma más realista posible. Para que se pueda llamar simulador, el realismo, y no el arcade, tiene que ser la clave.

»



Escuadrones y Alas, los "clanes" de la simulación

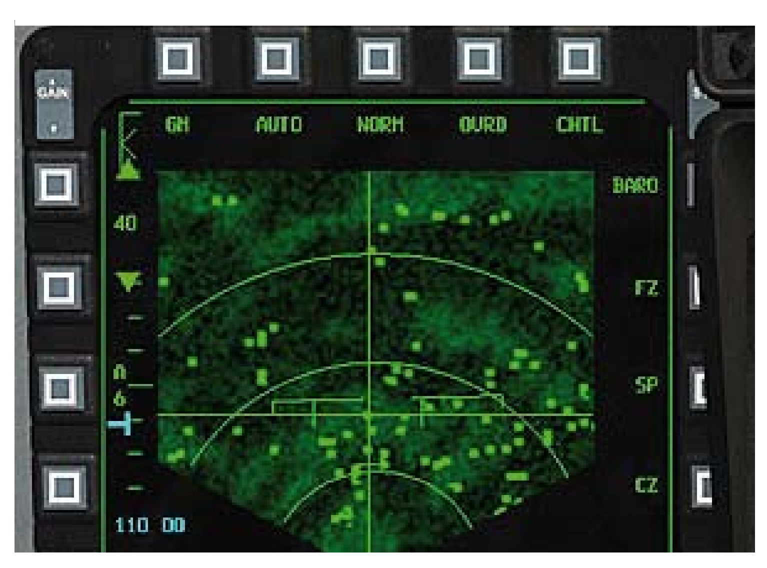
Muchas veces se habla de "clanes" en Internet. Son grupos de personas, muchas veces con un foro y un portal de noticias, que hablan sobre su juego preferido, organizan torneos, se entrenan, e incluso realizan campeonatos. Normalmente los vemos jugando a juegos muy diversos de rol, de acción, o de deportes. Lo que mucha gente no sabe, es que existen grupos de personas aficionadas a emplear sofisticados simuladores de vuelo, navales o terrestres para PC, que también realizan actividades muy diversas, y, lo más importante, imitando en lo posible la realidad, usando muchas veces manuales y tácticas prácticamente calcadas de las del mundo de la aeronáutica. Lo mejor será verlo con un ejemplo típico. Vamos a ver el recorrido típico de un aficionado imaginario que desconoce este mundo, cómo entra en contacto, y cómo llega a convertirse en un consumado piloto de aviación.



Primera fase: mamá, yo quiero ser piloto

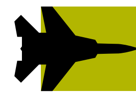
Efectivamente, el niño quiere ser piloto, pero no puede. Es algo que hemos vivido muchos niños, cuando soñábamos con pilotar un fantástico caza de combate o un impresionante avión comercial de pasajeros. Pero, por las razones que sean, no pudimos dedicarnos a ello. Entonces, hablando con un amigo, buscando algo de información, o simplemente observando la estantería, nuestro amigo descubre que existen unas cosas llamadas "simuladores de vuelo". Cree al principio que es más o menos un Ace Combate de la Playstation (un gran juego, pero un arcade sin duda), y luego empieza a ver que no es así. Se trata de programas complejos y sofisticados que simulan muy bien la realidad. Nuestro amigo compra el simulador, lo instala, y... Decepción absoluta. ¿Dónde están "los malos"? ¿Cómo se arranca? ¿Qué es todo ese maremagnum de botones y pantallas? Y para empeorar las cosas, el teclado y el ratón son casi inútiles... Quizás lo mejor sea dejarlo









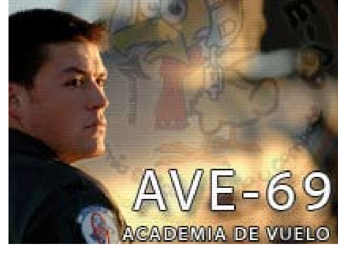


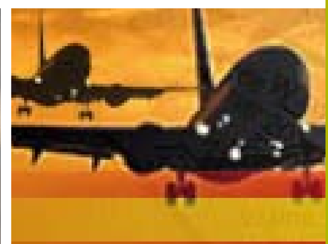
Segunda fase: no voy a dejarlo, me pica la curiosidad demasiado

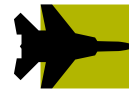


Llegados a este punto, muchos han dejado ya el simulador. Otros, se han animado a aprender. Han comenzado a leer manuales, tanto del simulador como información repartida por Internet. Y es aquí, efectivamente, donde nuestro amigo, con bastante seguridad, entra en contacto con unas webs muy curiosas llamadas "Escuadrón lo que sea", o "Alas y cualquier número o nombre". En general, lo que encuentra nuestro amigo es una web con las siguientes características generales:

1- Dispone de un portal con noticias (no siempre, pero suele ser habitual).
2.- También dispone de un foro dividido en diferentes apartados. Normalmente, dedicados a diferentes aspectos de un simulador o varios. Foros técnicos, foros de enseñanza, etc. También foros de tipo general sobre aviación y sobre temas diversos. En ocasiones se tratan también otros simuladores navales y terrestres, incluyendo simuladores de automovilismo como el Rfactor y tácticos como el Armed Assault (y casi nunca arcades).
3- Se dispone de información de aprendizaje a nivel básico, medio y avanzado, con clases online. Documentación, análisis, etc.
4- Se preparan y desarrollan clases y actividades aéreas online, siendo éste el núcleo del grupo.







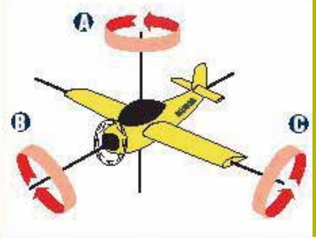
Tercera fase: la entrada del novato en el grupo de vuelo



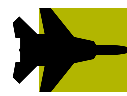
ción sobre simuladores mientras se sentía un bicho raro, y de repente empiezan a aparecer páginas llenas de locos de la aviación que narran y discuten sobre mil y un aspectos de sus batallas, simuladores, configuraciones, grandes logros, varios fracasos, fantásticas victorias, fotos de sus vuelos, etc. Evidentemente nuestro amigo no está solo; hay una buena legión de fans de los simuladores en Internet, y es hora de entrar en contacto. Un par de minutos para darse de alta en el foro, y la consabida presentación, que se complementa con los saludos de los presentes. A partir de ahí, comienza una carrera aeronáutica virtual que puede llevar semanas, meses, y muy fácilmente años de vuelos.

Nuestro amigo comenzará a volar como novato, con un buen puñado de preguntas que seguramente ya estén contestadas, bien en tutoriales, o bien directamente en los primeros posts. Es importante usar el buscador del foro para conocer aquello que otros han preguntado anteriormente. Esto permite averiguar mucha información muy interesante, y casi siempre además nos descubre aspectos del simulador que ni siquiera sabíamos que existían. Leer atentamente, prestar atención a la documentación, y seguir los pasos y normas serán el mejor camino para incorporarnos como nuevo piloto. Al principio el esfuerzo es importante, pero los compañeros ayudarán en todo lo que sea necesario, siempre que las preguntas estén meditadas y sean concretas. No vale de nada preguntar cosas muy genéricas, es mejor detallar la pregunta y dar toda la información posible, así tendremos una respuesta rápida y certera casi siempre.









Cuarta fase: comienzan los vuelos



Todo está dispuesto. Hemos comprado al menos un joystick, hemos configurado nuestro simulador y lo hemos puesto en condiciones, y conocemos los aspectos básicos del vuelo realizando misiones offline (divertidas pero muy predecibles casi siempre). A partir de ahí, comienzan los vuelos online, en el que nuestro avión y nuestro simulador comparten escenario con otros pilotos. Unos auriculares y un micrófono son muy recomendables (a veces obligatorios) para poder escuchar las instrucciones de los líderes del vuelo, y para poder responder a los consejos y orientaciones. Puede ser un vuelo de formación o puede ser una campaña que se desarrolla por etapas durante varios meses, pero en cualquier caso, es el comienzo del verdadero aprendizaje, porque, no lo olvidemos, se aprende volando, se aprende leyendo la documentación, y se aprende escuchando y siguiendo las instrucciones y consejos de los veteranos.



La disciplina del piloto en vuelo



Volar es ante todo una tarea de disciplina; no podemos atender a una actividad como ésta sin el debido cuidado y con el debido control. Aunque sea virtual, se trata de recrear el realismo de los vuelos reales, y ello implica hacer las cosas bien, tal como las haría un buen piloto en el mundo real. Sea volando una pequeña avioneta Cessna 172, un sofisticado Boeing 737-800, un caza de los cuarenta como el Mustang o de los setenta como el F-15, o sea en cualquier otra situación, debemos tener en cuenta que el realismo es algo que va implícito con el simulador. Esto no quiere decir que no podamos hacer el loco de vez en cuando, y "pegar unos tiros", claro que sí. Pero, en general, de lo que se trata es de hacer las cosas "by the book" (como manda el libro) y es algo que en vuelos serios y bien planificados nos van a pedir los compañeros. Si volamos en redes virtuales como IVAO o VATSIM, los controladores aéreos nos van a dar instrucciones prácticamente calcadas de las reales, y tendremos que actuar como lo haría un piloto real. Puede uno equivocarse por supuesto, todos comenzamos de cero, pero hacer las cosas bien y poner atención es algo importante en vuelos online. La recompensa es muy clara: seremos pilotos virtuales, y muchas de nuestras tareas serán muy similares a las que gestionan diariamente miles de pilotos en todo el mundo. Como se decía en la peli "Matrix", no se puede explicar, tienes que verlo, y oírlo, con tus propios ojos.

Algunos grupos de simulación españoles.

En España tenemos varias agrupaciones de simulación de muy buena calidad, con gente experta, algunos son pilotos reales, y con foros y páginas web bastante activos. Aparecen y desaparecen grupos por supuesto, pero algunos llevan años y tienen actividades consolidadas. En lugar de hablar de unos pocos, os recomendamos pasar por http://www.aviadoresvirtuales.org: no es grupo de vuelo, sino una Asociación formada por miembros de varios escuadrones y alas. Realizan actividades relacionadas con la cultura y el deporte aeronáuticos, organización de conferencias, visitas, y muchas otras actividades sociales y culturales. También orientan e informan de todo tipo de noticias. En su página principalzona "enlaces" tienen listados de muchos grupos de vuelo españoles. Elige uno y vuela. El autor de estas líneas por ejemplo vuela en la Asociación Escuadron69.net, donde se trabaja con simuladores como Falcon 4, Lock On Gold, Flight Simulator, o IL2 1946. Para el mundo del vuelo civil, no dejes de visitar www.ivao.es y aprende a volar online como un piloto civil con instructores y controladores casi calcados a los reales. Y estos son una gota entre docenas, no te cortes y elige el tuyo. Aprenderás a sentirte lo más cerca posible del vuelo real y aprenderás a una velocidad endiablada, y la experiencia lo avala. ¡A volar!





Metal Gear Acid Mobile

¿Hideo Kojima es capaz de meter MGS en un móvil?

Hace unos días se quejaba que un Blu-ray se le quedaba corto, y ahora nos sorprende con la versión móvil. Pero por supuesto, hay truco. Este juego de acción, está basado en el título original de PSP. Es una historia paralela a las series con nuevos personajes, armas, artículos y mecanismos de juego. Utiliza los movimientos de una baraja de tarjetas para infiltrarte en las líneas enemigas, localizar y completar las misiones en un juego de Metal Gear. Combina una estrategia táctica por turnos con la jugabilidad de MGS. Las distintas cartas te darán habilidades diferentes que te ayudarán a vencer los peligros que acechan. El juego tiene 10 niveles y una mecánica algo más pausada, basada en turnos y en cartas, pero no es muy distinto a la versión de PSP del mismo nombre, lo que ya supone todo un logro para móviles. Recomendable para los aficionados a la saga.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Habilidad
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 92











PROSTREET
Envía un SMS* al 5511
con la palabra CGEA
y participa en el sorteo
de 6 juegos de consola
de Need For Speed Pro Street
para la consola que tú elijas
*Coste de la llamada 1,20€
SAMSUNG
envía un SMS gratis
con NFSPS al 222
o descárgatelo en
Orange World > Videojuegos
orange™
3+
www.pegi.info
EA
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Mazda, RX-7 and all other associated marks, emblems and designs are used under approval of Mazda Motor Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.

Evil Pinball

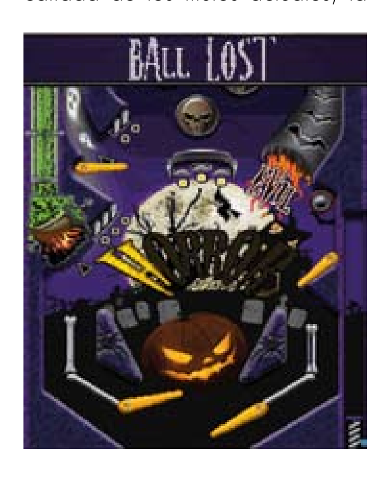
El flipper de toda la vida se renueva en móviles

No es muy común encontrar un título de pinball para móviles, y menos aún uno basado en una temática tan siniestra. Evil Pinball tiene un modo de juego de sobra conocido, y su estética parece ser la única novedad. Gráficamente no llega a la calidad de los títulos actuales; la bola es claramente octogonal y las físicas no son nada fluidas. En la mayoría de las ocasiones la bola desaparece ante nuestros ojos y el comportamiento de la bola es algo tosco. La diversión puede decaer desde la primera partida. Carece de atractivo que enganche. Como juego casual, puede valer a los aficionados del pinball. Para dedicar un par de minutos en la parada del autobús. No mucho más. Aún así, los aficionados a las máquinas de flipper pueden encontrar su encanto a este título, que al menos ha apostado por la originalidad con un planteamiento original. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Habilidad
Web: www.zed.es

PUNTUACIÓN 70








Furby Island

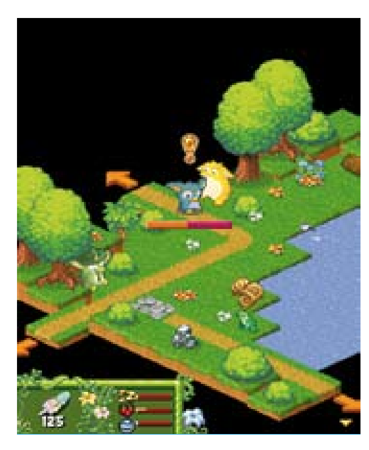
Los célebres juguetes se pasan al píxel

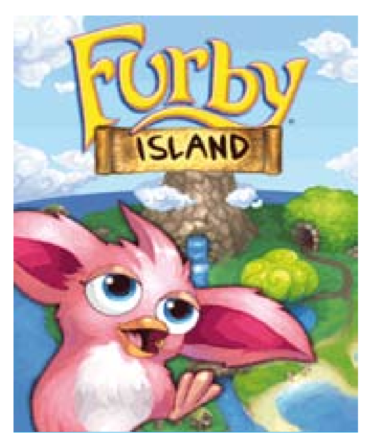
LemonQuest presenta un título que desarrolla su historia en una isla paradisíaca, donde vive una de las más sorprendentes comunidades: los Furbys. Furby Island invita a los jugadores a completar tareas, fabricando herramientas y adquiriendo nuevas habilidades y objetos. El jugador podrá aumentar, mejorar y decorar tanto su casa como el propio Furby, que aprenderá y mejorará a medida que el jugador avanza en el juego. El objetivo del juego es organizar la mayor fiesta que se ha visto jamás en la Isla Furby mediante la interactuación con otros Furbys. Los jugadores podrán conseguir todos los objetos necesarios para la fiesta, a la vez que hacen muchos amigos. Pero no hay que olvidarse de mantener los niveles de hambre, sueño y diversión altos. El juego resulta ser así una aventura gráfica entretenida y variada. Un soplo de originalidad para móviles. ■

FICHA TÉCNICA

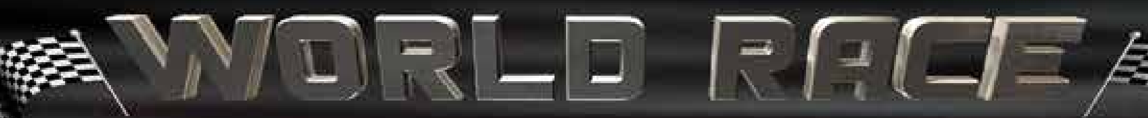
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Educativo
Web: www.lemonquest.com

PUNTUACIÓN 76



HYUNDAI







Velocidad, coches y competición

Coches, carreras, oponentes... y tú al volante de tu Hyundai.
Si lo tuyo es la competición, la velocidad y ser el mejor,
este es definitivamente el juego que estabas esperando.
Descubre las diversas pistas en los 6 increíbles escenarios.
Si consigues fama, podrás competir en todos los eventos.





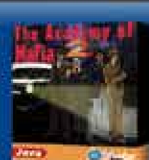
- *6 ciudades con 3 circuitos cada una.*
- *4 coches Hyundai disponibles.*
- *Diferentes ambientes: montaña, bosque, ciudad...*
- *4 emplazamientos: Europa, Asia, Rusia y EEUU*

Envía **JUEGOCIB HYUNDAI** al **5511**

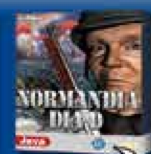




Pilota tu vaina espacial a velocidad de vértigo por mortíferos circuitos.
Clave: Wars



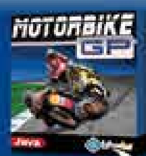
Supera las difíciles pruebas para entrar en el mundo de la mafia.
Clave: Mafia2



Lucha en las batallas más feroces de la 2ª Guerra Mundial.
Clave: DiaD

Conduce los coches más rápidos por las más endiabladas carreteras.
Clave: Speedrun

Lucha en la piel del mejor aviador de todos los tiempos.
Clave: Speedrun



Realista simulación del gran mundial de motociclismo.
Clave: Moto

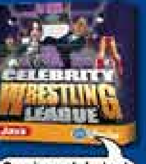
Participa en el espectacular mundial de saltos de motos.
Clave: Motojump

Envía al **5511**
JUEGOCIB
seguido de un espacio y la clave del juego que quieras. Ejemplo:
JUEGOCIB Wars

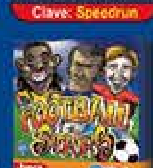


La divertida máquina de bolas de los bares ahora en tu móvil.
Clave: Pinball

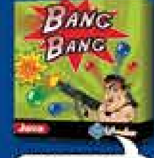
Elimina los Blockers invasores y salva a la Tierra de la oscuridad.
Clave: Arkanoid



Gran juego de lucha de famosos. Elige entre 9, cada uno con su estilo.
Clave: Lucha



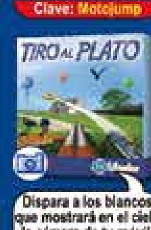
Participa en un desafío y demuestra quien es el rey del balón.
Clave: Footstar



Versión más divertida del popular juego de reventar burbujas.
Clave: Bang



La cámara del móvil llenará todo de minas que deberás desactivar.
Clave: Minas



Dispara a los blancos que mostrará en el cielo la cámara de tu móvil.
Clave: Tiro





Jenga

Explora las nuevas posibilidades de los terminales

El nuevo videojuego de Oberon/I-play es un interesante título que te permite afinar las capacidades de deducción e incluso intuición, a la vez que nos obliga a mantener el pulso firme. Jenga es un juego de habilidad mental, realizado por Hasbro, que combina suspense y habilidad, donde hay que anticiparse a los movimientos del rival para evitar derribar la torre en nuestro turno. Tenemos que quitar en nuestro turno bloques de madera del cuerpo de la torre y colocarnos en la parte superior, evitando que se desmorone. Podremos jugar en 18 niveles de dificultad y adaptar la dificultad a nuestros progresos. Además, cada escenario propondrá retos distintos: piezas más resbaladizas en el hielo, mojadas en la jungla o piezas excesivamente pesadas en Stonehenge. Un original modo de juego que nos hace pensar que aún nos queda mucho por ver en juegos para móviles. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Habilidad
Web: www.juegosiplay.es

PUNTUACIÓN 91









Pandamanía

Puzzles clásicos con nuevos personajes

Pandamanía es un adictivo juego arcade que pone a prueba tu inteligencia, de la mano de los populares osos panda. Pandamanía es muy fácil de aprender con dos modalidades y varias formas de jugar. El objetivo es simple: ayuda al panda a juntar tres o más bolas del mismo color para que exploten. Si explotas varios grupos seguidos o disparas por un hueco, recibirás extras y sumarás más puntos. El videojuego es una original mezcla entre Zuma y Puzzle Bobble, pero con una dinámica de juego diferente. Resulta divertido para quien le guste este género, pero si eres de los que buscan originalidad quizá ya sientes eso de "haberlo jugado antes". Si te gustan los juegos de puzzle, no te arrepentirás, se trata de un título bien acabado tanto gráficamente, como en su jugabilidad, al que podrás sacarle unas cuantas horas de diversión. Precisamente uno de sus fuertes. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Educativo
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 81













¡LA NUEVA EDICIÓN CLÁSICA PARA MÓVIL!

Trivial Pursuit™ lleva más de dos décadas divirtiendo y entreteniendo a millones de jugadores de todo el mundo. ¡Hazte con **Trivial Pursuit™ Genus Edition** y pon a prueba tus conocimientos sobre cultura popular, política y muchos otros temas!

¡DESCÁRGATE EL JUEGO EN TU MÓVIL!



Envía un SMS gratis con **GENUS** al **222**
Descárgatelo también en Orange World > Videojuegos

Precio de la descarga: 3 €. PVP con IVA: 3,48 €. Precio del tráfico de datos: 0,50 €. PVP con IVA: 0,58 €. PVP válidos para península y Baleares. Consultar precios para Canarias, Ceuta y Melilla.

¿Quieres **South Park** o otros juegos en tú movil? Envía un SMS gratis **"REAL"** al **222** y accede al catalogo de RealArcade Mobile!









Street Fighter II: Champion Edition

Tras 20 años vuelve a los móviles

El famoso videojuego de Capcom celebra su aniversario con Street Fighter™ II': Champion Edition. Esta versión presume de 12 personajes, cada uno con su único estilo de luchar. Junto a los clásicos Ryu, Ken y Chun-Li, los jugadores ahora también pueden elegir los kick boxer Sagat, M. Bison, Balrog, y la acróbata Vega. Gráficamente resulta notable la fidelidad de la versión respecto de la recreativa, por lo que los fans de la saga tienen un título casi imprescindible. Los más exigentes podrán poner pegas a un modo de manejo mucho más incómodo que el de una máquina tradicional, pero lo cierto es que se ha conseguido adaptar la jugabilidad de este clásico para ser efectiva en casi cualquier móvil. En definitiva, un clásico renovado ahora para los teléfonos móviles que los más nostálgicos sin duda agradecerán. Los más jóvenes podrán conocer un clásico.■

FICHA TÉCNICA	
Precio: Consultar operador	
Descarga: Consultar operador	
Género: Educativo	
Web: www.capcom.com	
PUNTUACIÓN	95





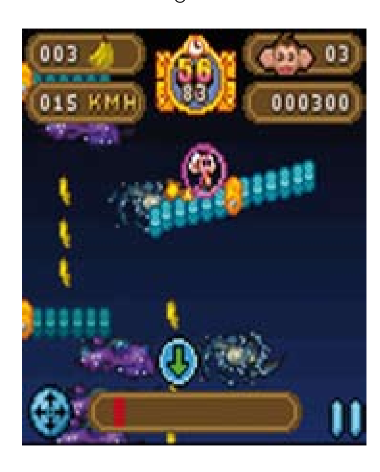
Super Monkey Ball Tilt 2

Clásicos arcade para moviles, de Wii y Nintendo DS

Si has jugado al título para Wii, seguro que recuerdas Super Monkey ball. Tendrás que enfrentarte a plataformas inclinables por donde guiar a Aiai y a sus amigos hasta la plataforma de seguridad. El juego incluye una opción nueva, "el mono volador", además de los modos desbloqueables, fases y nuevos personajes de bonificación. El aspecto y la jugabilidad del divertido juego para Nintendo Wii dispone en móviles de 3 emocionantes escenarios: Outer Orbit, Dizzy Heights y Jungle Island y hasta 45 niveles para guiar a tu mono hacia la plataforma de seguridad. También disponemos de 4 modos de juego: normal, desafío, contrarreloj y entrenamiento y modo desafío multijugador. Sencillo y divertido. Sin embargo, en ocasiones se hace complejo de manejar debido a la velocidad del juego y a las limitaciones propias de cada terminal. Aún así, aconsejable. ■

FICHA TÉCNICA	
Precio: Consultar operador	
Descarga: Consultar operador	
Género: Educativo	
Web: www.glu.com	
PUNTUACIÓN	76











Mercenaries 2: World in flames

Pandemic Studios apuesta por los juegos en teléfonos móviles

Mercenaries 2: World in Flames, se basa en una historia ficticia de un dictador que gobierna Venezuela. Es un videojuego de acción para móviles con vista cenital en tercera persona, que nos recuerda a clásicos juegos de guerra de las recreativas. Podremos utilizar una gran cantidad de armamento y luchar contra todo tipo de ejércitos. El manejo del videojuego es sencillo, en parte porque el apuntado es automático y esto facilita la labor del jugador, ya que el juego se desarrolla en una acción continua de scroll tanto horizontal como vertical. Nuestro personaje podrá recoger varias clases de armas, granadas e incluso ordenar ataques aéreos. Tanto en el apartado gráfico, como en el sonoro el título está a la altura de la nueva generación de juegos para móviles, ofreciendo escenarios y personajes detallados y buenas dosis de acción. Recomendable. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Estrategia
Web: www.juegosiplay.es

PUNTUACIÓN 88









Kakuro Paradise 3

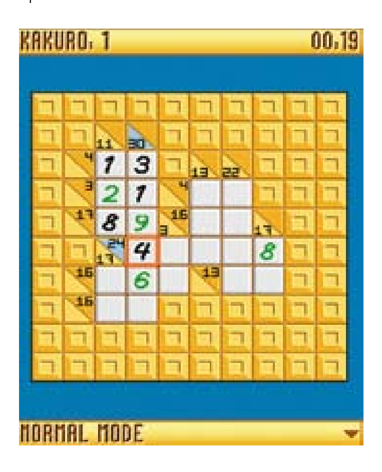
Para revitalizar las neuronas

Si aún no lo conoces, te podemos decir que se trata del divertido juego de sumas, evolución del archiconocido Sudoku. El principal objetivo del juego es rellenar filas y columnas con números distintos para que sumen igual que el número clave especificado para cada una. La variedad de Kakuros asegurarán horas de diversión y de ejercicio mental. El secreto de estos juegos es sencillo: horas de diversión, reto mental y sencillez y complejidad al mismo tiempo. Respecto a la versión para móviles, este tipo de juegos se adaptan como un guante, ya que no necesitan de excesiva habilidad. Si te gustan los retos, te puede enganchar. Además, puedes guardar la partida, por lo que si llegas a tu parada y aún no has resuelto el puzzle, puedes dejarlo para la próxima vez, lo que se agradece, ya que la duración de las partidas pueden ser mucho más largas de lo que esperas.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Carreras
Web: www.zed.es

PUNTUACIÓN 70





La Ruleta de la Suerte

¡Ahora en tu móvil!

Resuelve miles de paneles con la misma emoción que en la Tele









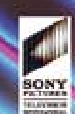
Disfrútalo en tu móvil.

Descárgalo en
emoción > juegos

O envía gratis **RULETA** al 404

Envío y recepción al 404 gratuitos. Coste de la descarga 4€. Coste de la navegación 0,50€ por sesión de 10 min. Imp. Ind. No Inc.





Servidor de almacenamiento con gran conectividad

ITTIAN SquareOne Server

SquareOne Server es un dispositivo de sencilla y rápida instalación que permite almacenar y compartir música, vídeo, imágenes y cualquier tipo de archivos. Incorpora un router que permite compartir el Gateway en cuestión de segundos, facilitando la conectividad. Además incorpora cuatros puertos USB con los que una impresora USB se puede convertir automáticamente en impresora de red al estar conectada al dispositivo, así como la compartición automática de cualquier soporte de almacenamiento USB conectado a él. Se puede instalar cualquier disco duro SATA de 3.5" en su interior, así como añadir discos externos a través de los puertos USB 2 o SATA externo.

Así, SquareOne funciona como servidor de archivos y unidad de almacenamiento central para todos los ordenadores de la red, sirviendo además como soporte de copias de seguridad de datos si así se desea. Asimismo ofrece la posibilidad de acceder a los archivos online, alojamiento de páginas web y actuar como servidor FTP. Por supuesto, este tipo de acceso no está exento de riesgos, de modo que SquareOne Server incluye un firewall integrado para proporcionar la máxima seguridad posible.

El dispositivo incluye de serie además una serie de útiles aplicaciones como Gallery (creador de álbumes de fotos para web), la plataforma MediaWiki, la aplicación para la creación de foros web phpBB, un acceso remoto de archivos a través de PHPfileNavigator, un gestor de bases de datos basadas en MySQL (PHPMyAdmin), un creador de páginas web (Website Baker), una plataforma para la creación de blogs (WordPress) y muchas más.

Finalmente, como todos los dispositivos de O2 Media, SquareOne Server permite la actualización de su firmware para asegurarse de que todas sus funciones están permanentemente actualizadas. Tiene un precio de 329 € y se puede adquirir en numerosos comercios o directamente desde la web www.o2media.es ■





1- Led WiFi LAN
Led indicador de actividad Wireless LAN

2 - Led HDD
Led indicador de actividad HDD

3 - Led Power
Led indicador de actividad Square One

4 - Led USB
Led indicador de actividad USB

5 - Led WAN
Led indicador de actividad WAN

6 - Botón Power
Botón de encendido del servidor Square One



1 - Puerto WAN
Para conectar a su módem ADSL o al Router

2 - Puertos LAN
Para conectar hasta 4 clientes de la red local

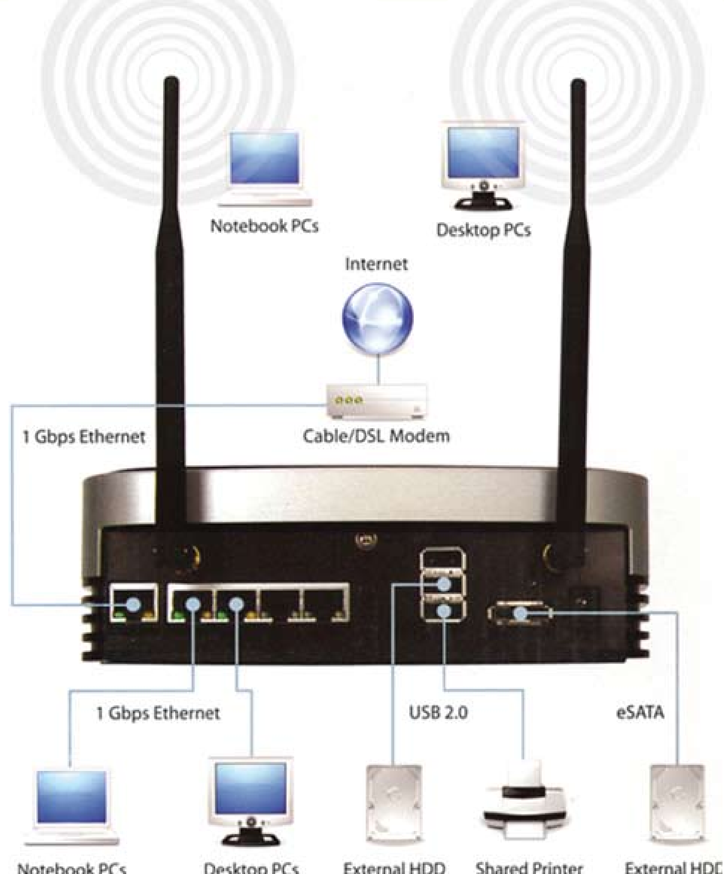
3 - Reset
Inicializa y restaura los valores por defecto de fábrica.

4 - Puertos USB 2.0
Para conectar dispositivos USB externos: discos duros USB, tarjetas de memoria, imresoras USB, etc.

5 - Puerto eSATA
Para conectar discos duros externos SATA, se pueden conectar varios a la vez.

6 - PWR
Conectar el adaptador de corriente suministrado.

6- Antenas Wi-Fi
Para conectar 2 antenas wireless y tener acceso Wi-Fi



Mantiene el portátil a la mejor temperatura y amplía su conectividad

AKUO AK-CS01

El soporte con disipador para portátil AK-CS01 ofrece un potente disipador con ventilador compatible con prácticamente cualquier portátil del mercado. Gracias a él es posible mantener el ordenador a una temperatura aceptable durante periodos prolongados de uso, alargando así la vida de sus componentes.

El AK-CS01 tiene unas 50.000 horas de vida, un bajo nivel de ruido (18 dBA) y se alimenta directamente a través de una conexión a un puerto USB. En este sentido, ofrece dos puertos USB adicionales, de forma que el portátil no pierde uno, sino que gana uno. La velocidad del ventilador oscila entre 350 y 440 revoluciones por minuto y el dispositivo incluye un regulador de velocidad de ventilación para ajustar su rendimiento a las necesidades individuales y reducir el consumo de energía. El precio de venta recomendado del AK-CS01 es de 49,90€. ■



Aprovecha el monitor del PC para ver otras fuen- tes de imagen

Real TV & Game Box

El dispositivo externo Real TV & Game Box tiene entradas de antena, vídeo compuesto y audio en dos canales, así como una salida VGA. Con todas ellas convierte el monitor del ordenador en una pantalla de TV donde se pueden ver programas de televisión o el contenido de cualquier otra fuente de imagen y sonido, como un DVD, vídeo o consola.

Su capacidad para almacenar la ubicación de hasta 200 canales dentro del espectro de señal es superior a la que ofrecen muchos televisores. Identifica automáticamente formatos de imagen NTSC y PAL, ofreciendo la salida en la resolución nativa de la señal hasta 640x480. El chip que gestiona la imagen corrige automáticamente la definición de color para obtener una imagen más brillante y mejorar la definición de la misma. Todas sus funciones se controlan mediante un menú que se presenta en pantalla. Es compatible con todos los sistemas operativos y se puede adquirir un mando a distancia por separado para facilitar su uso. ■



Un multimedia muy versátil

Easy Player HD Media Star



La tremenda difusión de archivos a través de sistemas P2P así como el contenido creado por usuarios (fotos y vídeos principalmente) ha propiciado la aparición de productos que permiten un fácil acceso a todos estos archivos sin necesidad de tener un ordenador ni aprender a manejar complicados programas o descargar infinidad de códecs.

El nuevo reproductor multimedia Easy Player HD Media Star ofrece la reproducción de cualquier tipo de contenidos multimedia en cualquier TV, monitor o a través de proyector, siempre con el sonido 5.1 que soporta a través de la salida coaxial.

El dispositivo cuenta con un disco duro de 500 GB y posee una carcasa de aluminio y un ventilador que se aseguran de evitar sobrecalentamientos y lo protegen de golpes y similares. Además de los archivos que puede alojar en el disco, también reconoce los de cualquier dispositivo externo conectado a través del puerto USB, así como los que haya en tarjetas multimedia de todo tipo (incluye un lector de tarjetas 6 en 1 que acoge los formatos XD, CF, MS, MMC, SD y SDHC).

Reconoce sin problema los formatos audiovisuales más comunes (MPEG1/2/4, XVID, MPEG, MPG, VOB, DAT, JPG, SMI, SUB, SRT, PSB, ASS, SSA,MPA, MP2, MP3 y WMA) y presenta un software con un sencillo menú de navegación que facilita la localización de archivos, su reproducción y posibilidades como la presentación de fotos (Slide Show), listas de reproducción musicales o el acceso a subtítulos.

Las reducidas dimensiones de Easy Player HD Media Star hacen que sea idóneo para su colocación en un salón o cuarto de estar. Se conecta a la pantalla de manera muy sencilla y posee un mando a distancia con acceso a todas sus funciones, que se operan de manera muy intuitiva.

Easy Player HD Media Star es un producto de Best Buy y el modelo con disco duro de 500 GB tiene un precio de venta recomendado de 159€. ■

Con una resolución de 1,3 megapíxeles

Webcam NGS Deluxe

NGS, fabricante de periféricos y electrónica de consumo, acaba de presentar su webcam más compacta: NGS Deluxe.

Siempre se dice que el tamaño no importa, aunque en el caso de la nueva cámara de la firma especializada en periféricos es esencial. Acompañar al ordenador portátil y poder guardarla con comodidad en cualquier bolsillo son sólo dos de las posibilidades de NGS Deluxe.

Intuitiva de utilizar y sencilla de conectar, ha sido diseñada con una línea diferencial y atractiva. El color negro domina en este dispositivo de reducidas dimensiones que se caracteriza por estar provisto de micrófono integrado, perfecto para realizar videoconferencias y conector USB para comunicación directa con el equipo.

Como prestaciones técnicas, destaca por ofrecer una resolución de 1,3 megapíxeles, lo que le permite capturar imágenes de gran calidad. A esto se une la posibilidad de utilizar diferentes efectos especiales para videoconferencias tales como enmarcar la imagen durante la videoconferencia, entre otros. Su conexión es USB e incluye un gancho para fijarla a la pantalla del portátil en aquellos ordenadores donde los puertos USB estén en la parte trasera.

Finalmente, cuenta con un cable retráctil que permite manejar la cámara con total libertad y enfocar su sensor hacia la dirección deseada y disponer siempre del mejor ángulo de captura de imagen.

Su precio es de: 29 euros (IVA incluido). ■





Diseño rompedor para el mejor de los sonidos

NGS Crystal

NGS, fabricante de periféricos y electrónica de consumo, acaba de inaugurar su nueva gama de altavoces para este año recién estrenado con el singular modelo NGS Crystal 2.1.

Cromoterapia en su estado más puro. Una experiencia de lo más sensorial materializada en un original sistema de sonido donde la mejor de las tecnologías se une a un diseño sofisticado cuya simplicidad en sus formas y la pureza de sus tonalidades lo convierten en un auténtico objeto de culto.

• Prestaciones avanzadas:
Vestir los espacios es su cometido. Pero no sólo con su imagen diferencial, sino también con el mejor de los sonidos. Por ello, Crystal 2.1 proporciona una potencia total de 22 W, 12 de los cuales le corresponden a su subwoofer (180x170x264 mm), quedando los otros 10 reservados para sus altavoces (120x149x26 mm).
Por otra parte, todos ellos se encuentran aislados magnéticamente, por lo que no interfieren en el correcto funcionamiento de otros periféricos, como pantallas.

• Un toque extra:
Finalmente, se acompañan de una unidad diferenciada que actúa a modo de mando con el que es posible controlar el volumen.
Precio: 49 euros (IVA incluido) ■

Teléfono en el ratón

EASY COMM USB VoIP Mouse



Este curioso combinado de ratón y teléfono para llamadas sobre IP permite utilizar la mayoría de los programas estándar de llamadas de voz para realizar y recibir llamadas, sin perder su funcionalidad básica de ratón.
El dispositivo se abre revelando un teclado y una pantalla LCD (128x64 píxeles con retroiluminación en azul y multilingüe) con altavoz que permiten un rápido acceso a esta función. La conexión se realiza mediante un puerto USB y el pack incorpora unos cascos manos libres.
Como ratón alcanza una resolución de 800 dpi y como teléfono ofrece las mismas funciones que un móvil (contactos, histórico de llamadas, hora, diferentes tonos de llamada...). Posee asilamiento acústico para eliminar eco, lo que mejora notablemente la calidad del sonido en las llamadas incluso utilizando el accesorio manos libres. Easy Comm USB VoIP Mouse es compatible con Windows XP y Vista y tiene un precio recomendado de 39,99€. ■



La tecnología aplicada al mundo de la enseñanza y la empresa

UNA PIZARRA DIGITAL interactiva portátil

Studyplan, compañía especializada en soluciones informáticas destinadas al mundo de la enseñanza y la empresa, presenta un dispositivo revolucionario para el mundo empresarial y de la educación: eBeam.
Una pizarra digital interactiva portátil (PDIp) que permite a los profesores abandonar de manera progresiva la tiza como herramienta única de escritura para adentrarse en la riqueza que ofrecen los contenidos digitales.
Basada en una innovadora tecnología portátil, eBeam incorpora sensores de ultrasonido y un sistema de posicionamiento por infrarrojos. Es la solución perfecta porque, frente a otras soluciones presentes en el mercado, no precisa de una pizarra especial para poder funcionar ya que puede ser utilizada sobre pizarras convencionales de tiza, pizarras blancas o incluso directamente en la pared.
Además, puede llevarse de una clase a otra con total comodidad gracias a sus reducidas dimensiones y peso. Y es que eBeam tan sólo se compone de un lapicero emisor electrónico de 15 cm, un receptor de 19 cm que se adhiere a la pizarra o pared con distintos sistemas de sujeción, y un intuitivo software. Un sistema compacto y tan fiable y preciso como las pizarras digitales interactivas de superficie táctil o electromagnética que cuestan más del doble que el eBeam.
Para su puesta en marcha, tan sólo hay que colocar el sistema de sujeción según el tipo de pizarra en el dispositivo receptor y fijarlo en cualquier esquina de la superficie elegida. Seguidamente, se establece la comunicación entre el ordenador y el dispositivo por cable USB o Bluetooth® y se calibra el área de trabajo validando 9 puntos.
La superficie sensible máxima de eBeam es casi 2 veces mayor que otras marcas de PDi (120 x 240 cm, equivalente a 268 cm de diagonal o 105") y la velocidad de transferencia de información al PC es también de las más rápidas del mercado.
Gracias al lápiz electrónico de eBeam, es posible controlar todas las aplicaciones del PC desde la pizarra; navegar por Internet, ya que también actúa como ratón; dibujar a mano alzada seleccionando cualquier color de la paleta de colores que ofrece el sistema operativo Microsoft Windows®; borrar; y hasta realizar capturas de imágenes procedentes de cualquier fuente.
Todo ello controlado mediante un sencillo e intuitivo software cuyas herramientas "flotan" sobre el escritorio y sobre cualquier aplicación que queramos abrir. Concretamente, el software de control dispone de un original menú con forma circular (se ha demostrado que en este formato es muy fácil memorizar la posición de los botones) de intuitivo manejo. Dicho círculo se encuentra divido en celdas a modo de trozos de tarta con iconos fácilmente identificables.
Y es que ya no podemos concebir la enseñanza sin el uso de las nuevas tecnologías. EBeam nace para dar soluciones prácticas a estas nuevas necesidades, a un precio asequible, ofreciendo la posibilidad de impartir clases y hacer presentaciones más dinámicas y motivadoras para cualquier perfil de alumnado. ■



El ratón de los gamers

Reaper Edge

Atlas Informática nos presenta una nueva propuesta para los amantes de los videojuegos. Se trata del ratón Reaper Edge, de la marca especializada en gaming Zboard.

La aparición de ratones para gamers está proliferando, como es el caso del nuevo Reaper Edge, que reúne las características idóneas para disfrutar de largas horas de juego. Dispone de un sensor láser de 3.200 puntos por pulgada (ppp), 5 niveles de resolución (800-1200-1600-2000-3200 dpi) y un software para permitir la reasignación de botones, dependiendo del juego que esté usándose o incluso de la persona que esté jugando en ese momento.

Este ratón no cuida sólo el apartado técnico, sino también el acabado externo, que está diseñado al detalle ya que para un jugador de PC es tan importante la funcionalidad de su ratón, como la comodidad en su manejo. Este ratón es ergonómico, adaptándose a la forma de la mano, lo que resulta fundamental para utilizarlo durante largos ratos sin que acabe doliendo la mano. Además, dispone de botones antideslizantes y patas de teflón para que el rozamiento entre la alfombrilla y el ratón sea mínimo.

La parte superior del Reaper Edge dispone de una rueda para hacer "scroll" y un botón para ajustar la resolución cambiando entre 5 opciones distintas. Para evitar accidentes y no presionar este botón accidentalmente, se ha diseñado incrustándolo dentro de la estructura del ratón, con lo que no sobresale en exceso de la superficie. Un indicador LED muestra qué resolución se está utilizando en cada momento. Además, para mayor comodidad, la rueda se ha recubierto con una superficie rugosa antideslizante y no tiene un movimiento continuo, sino que va a pequeños golpes para un mayor control y mejorar el "scroll" línea a línea y el cambio de arma, en juegos bélicos.

En el lateral izquierdo del Reaper Edge hay 2 botones de acción que pueden configurarse al gusto del usuario para realizar diferentes acciones dentro del juego.

Las medidas de este ratón son de 12,5 x 6,9 x 3,8 cm, por lo que se adapta perfectamente al tamaño de la palma de la mano. También dispone de conexión USB.

Su precio es de 69,99€. ■



ahorro



Con SISTEMA de CONTROL inDepENdiente de los ALTAVOCES





ALTAVOCES 2.1 PHA3303SP

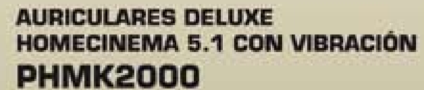
- Potencia de salida: 40W (RMS) / PMPO: 1200w.
- Compatible con múltiples formatos: MP3s, MP4s, discman, TV, DVD, radio, video, VCD, ETC.
- Frecuencia de respuesta:
  Subwoofer : 30Hz~150Hz.
  Satélites :150Hz~20KHz.
- Incluye amplificador.

35'90€ IVA INCLUIDO

AURICULARES DELUXE HOMECINEMA 5.1 CON VIBRACIÓN PHMK2000

- SISTEMA DE SONIDO 5.1.
- Efecto vibración.
- Impedancia: 32ohm (frontal, posterior), 64 ohmios (central).
- Frecuencia: 20Hz~ 20KHz.
- Sensibilidad: 105dB+ 4dB.
- Potencia de entrada máxima: 100mW.

23'90€ IVA INCLUIDO



SONIDO 5.1

VIBRACIÓN

MICRO

VIBRACIÓN



AURICULARES PHOENIX CON MICROFONO, STEREO Y VIBRACIÓN PHMK800MV

- Especiales para juegos con micrófono y sistema de vibración.
- Su estilizado diseño incluye control de volumen en el cable para una más fácil y rápida utilización del mismo.
- Potencia de entrada máxima: 100MW.
- Longitud del cable: 250cm+ 5cm.

9'90 € IVA INCLUIDO

¿8 MEGAPIXELS A ESTE PRECIO? ¡¡IMPOSIBLE!!

Super precio



8 Megapixels

FUNDA + CARGADOR DE PILAS DE REGALO

CÁMARA DIGITAL PHOENIX PHDS8365S

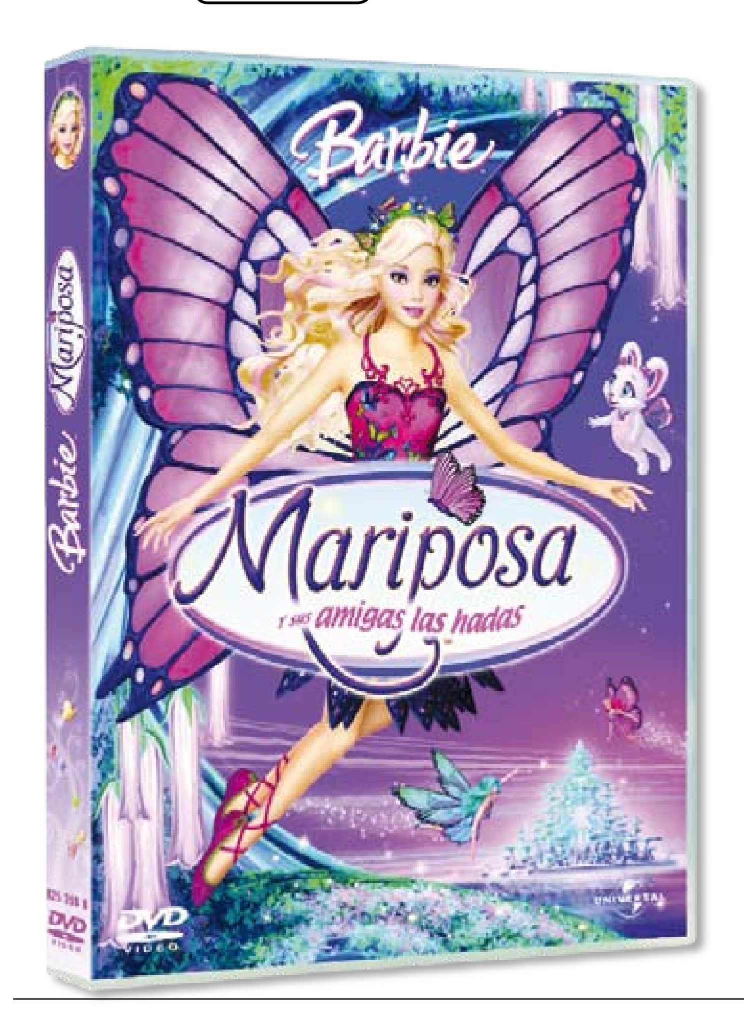
- Resolución del sensor 8 Megapixels.
- Zoom óptico 3X/ Zoom digital 4X.
- Memoria soportada SD Memory Card.
- 32 MB Memoria integrada.
- Display LCD- 2" color.
- Alimentación 2 pilas x AA.

76'90€ IVA INCLUIDO

Tus compras a un sólo click: www.dynos.es

Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es

Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. * La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Precios válidos Abril de 2008.



Barbie Mariposa

Espectacular puesta en escena

Con un espectacular estreno en pantalla de cine se ha presentado el lanzamiento en DVD de Barbie Mariposa, una película de aventuras en un mundo de fantasía protagonizada por Mariposa, un hada aficionada a la lectura e intrigada por el mundo que hay más allá de su hogar, el País de la Luz.
Pero no todo es idílico en el mundo de Mariposa y la malvada hada Henna envenena a la Reina, lo que provoca que la luz que ilumina las flores de la ciudad comience a desvanecerse, lo que provocará que las flores mueran si nadie hace algo para remediarlo. Así, el Príncipe encarga a Mariposa y sus amigas hadas que busquen el antídoto para salvar la ciudad.
El filme, indicado especialmente para niñas, presenta una historia atractiva y con moraleja protagonizada por una muñeca que ya no se presenta con todas las connotaciones negativas que tuviera hace años, sino como un personaje cercano y con el que resulta fácil sentir empatía.

■Belén Quintana





Shin Chan y el Chuletón Imposible

¿Criminales?

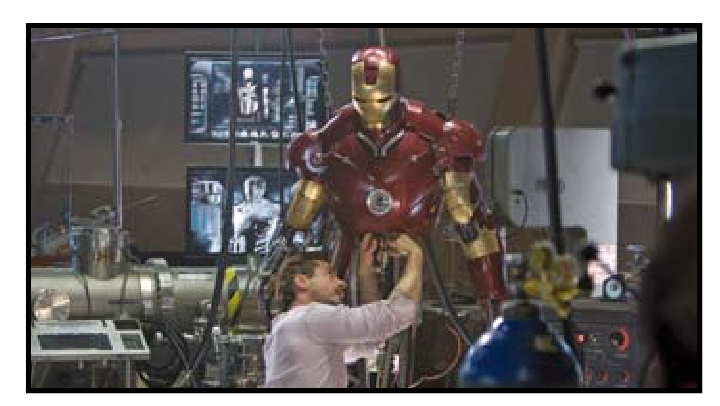
La familia Nohara se dispone a disfrutar de un auténtico festín con chuletones de la mejor calidad que han comprado para darse un homenaje en la cena. Justo antes del banquete, un extraño se cuela en su casa y se desata la pesadilla: los Nohara son tachados de criminales peligrosos huidos de la justicia. Aparecen en los informativos, los periódicos, les acusan por la calle, sus amigos les delatan… Hasta el Ultrahéroe les acusa de delitos que no han cometido. Detrás de la conspiración se encuentra "La Voz de Oro", una banda criminal que quiere someter a la población utilizando una máquina hipnótica que sólo los Nohara pueden desbloquear. Así, los Nohara también se verán perseguidos por los criminales.
Con tan loco argumento se presenta una nueva aventura de Shin Chan en DVD, una historia repleta de trepidantes persecuciones, personajes estrambóticos y las disparatadas ideas de Shin Chan que tanto divierten a sus seguidores.

■Belén Quintana















Iron Man



El hombre de acero llega a la gran pantalla

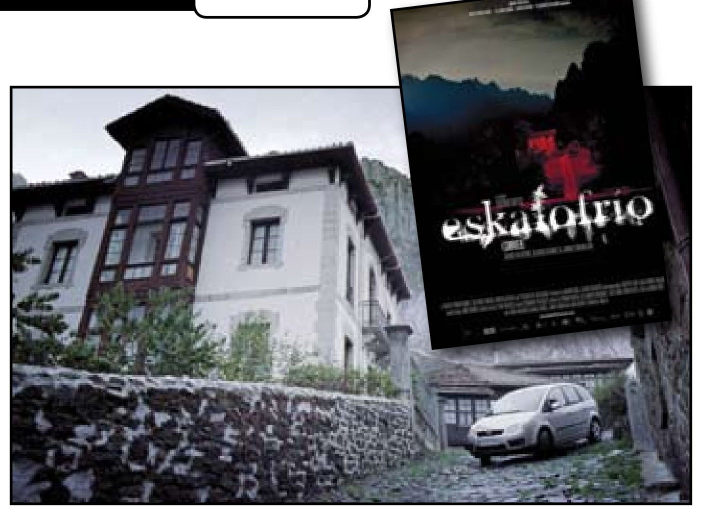
En este mes de Abril nuevamente se centra la atención de la crítica y los espectadores sobre una adaptación de un personaje de los cómics, y es que los viajes de la viñeta a la gran pantalla vienen siendo habituales de un tiempo hacia acá. Bien por falta de imaginación o por la búsqueda rápida de dinero, año tras año siempre hay 4 ó 5 meses que acaban monopolizados por los superhéroes. En esta ocasión el gran estreno es Ironman, que llegará a las salas de toda España el 30 de Abril.

La película comenzará de forma muy parecida al cómic, situándonos en los comienzos del superhéroe acorazado. Tony Stark (Robert Downey Jr, "Zodiac"), un multimillonario especializado en la industria del armamento militar de alta tecnología es secuestrado tras sufrir un accidente con sus propias armas. Obligado por la situación Stark terminará construyendo, para conseguir huir, una armadura metálica prácticamente invulnerable, equipada con toda la tecnología armamentística y de defensa. Este punto satisfacerá sobre todo a los más fans de la saga, pues esta armadura será igual a la original del cómic, completamente del color del acero.

Impresionado por el tremendo poder de la armadura que acaba de construir, Tony Stark verá rápidamente las posibilidades que se le acaban de abrir para ayudar, gracias a su invento, a la utópica meta de acabar con el mal. Será entonces cuando el multimillonario mejore sustancialmente su invento, convirtiendo el armazón en la clásica armadura roja y dorada por la que todos reconocemos a primera vista al superhéroe Iron Man.

La expectación formada en torno a esta película dirigida por Jon Favreau ("Daredevil") es digna de mención. Tras unos primeros meses de incertidumbre y escepticismo, en los que los aficionados no dudaban en tachar de arriesgada esta empresa, llegó el primer trailer, que deslumbró a los más escépticos y mostró una pequeña pizca de luz de que podría resultar algo interesante. Entre los principales alicientes de esta película (que tiene todos los tintes de convertirse en una trilogía) está la posibilidad de que aparezca una escena, por muchos esperada, que muestre los personajes de Iron Man y Hulk juntos, como una primera toma de contacto para la próxima película de Los Vengadores. La cosa va de viñetas.

■Jesús García





Eskalofrío

Descubre el misterio del bosque

Parece que el cine español se está apuntando finalmente a la producción de películas de carácter independiente y de temática de thriller o de fantasía, dejando a un lado los dramas de sociedad y las tan manidas comedias. Gracias a este cambio nos llegará el próximo 11 de Abril "Eskalofrío", una película de Isidoro Ortiz producida por Fausto Producciones y por Telecinco Cinema.

"Escalofrío" nos sitúa en un oscuro pueblo de Asturias en el que apenas luce el sol y donde existe un bosque con un oscuro secreto que mantiene en vilo a todos los habitantes. La historia nos mostrará a Santi (Junio Valverde, "El espinazo del diablo"), un joven solitario que prácticamente nunca sale de casa debido a su extraña alergia a la luz solar. Santi y su madre acaban de trasladarse a este sombrío pueblo en busca de la noche y la oscuridad, encontrándose con que el joven es acusado de unas terribles muertes que han conmocionado recientemente todo el lugar. Santi encontrará una única salida para demostrar su inocencia: hallar al culpable, para lo que tendrá que adentrarse en el misterioso bosque, en busca de alguna prueba que desentrañe el secreto que guarda en su interior el frondoso corazón de la arboleda.

Estamos por tanto ante una interesante apuesta del cine español, con una película de género que busca cierto parecido con los thriller gótico americanos, pero resultando una película mucho más realista debido al menor presupuesto, y que supone un intento de colocar algo original entre tanto remake y adaptación. Una película donde existen dos tipos de monstruos, los que son distintos a los demás y los que se esconden bajo la capa de la aparente perfección. Un film donde el héroe busca el amparo de la noche y donde el villano busca la luz del día.

■Jesús García

Expediente Anwar

¿Qué harías si alguien a quien quieres desaparece?

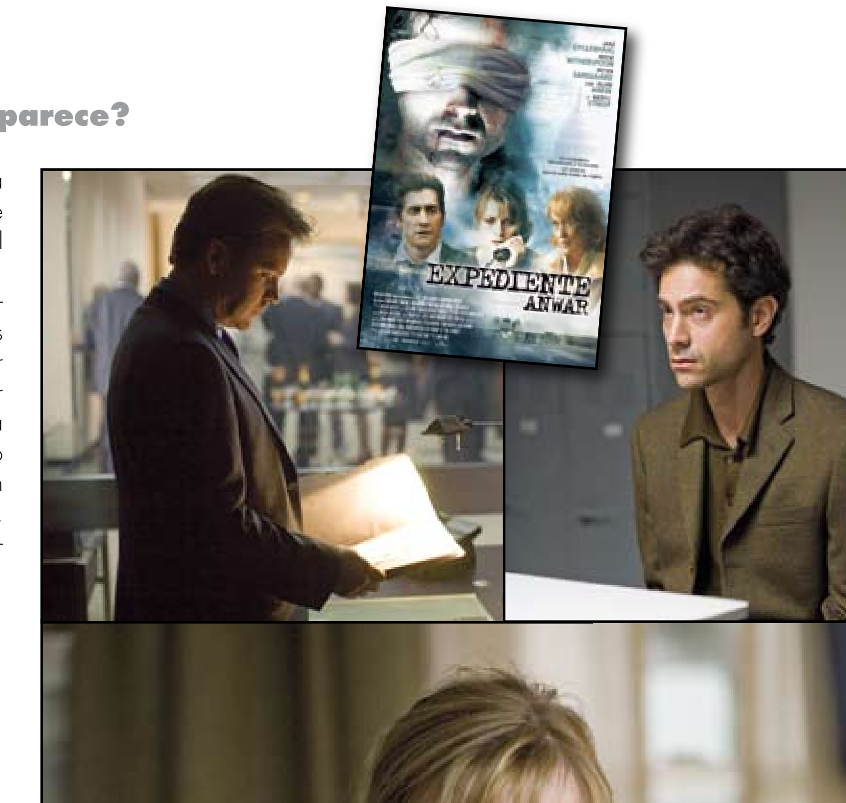
El tema de la guerra contra el mundo árabe sigue estando de actualidad para la sociedad norteamericana, tal y como se refleja en la película "Expediente Anwar", un thriller político que nuevamente tocará el tema del terrorismo el próximo 18 de Abril.

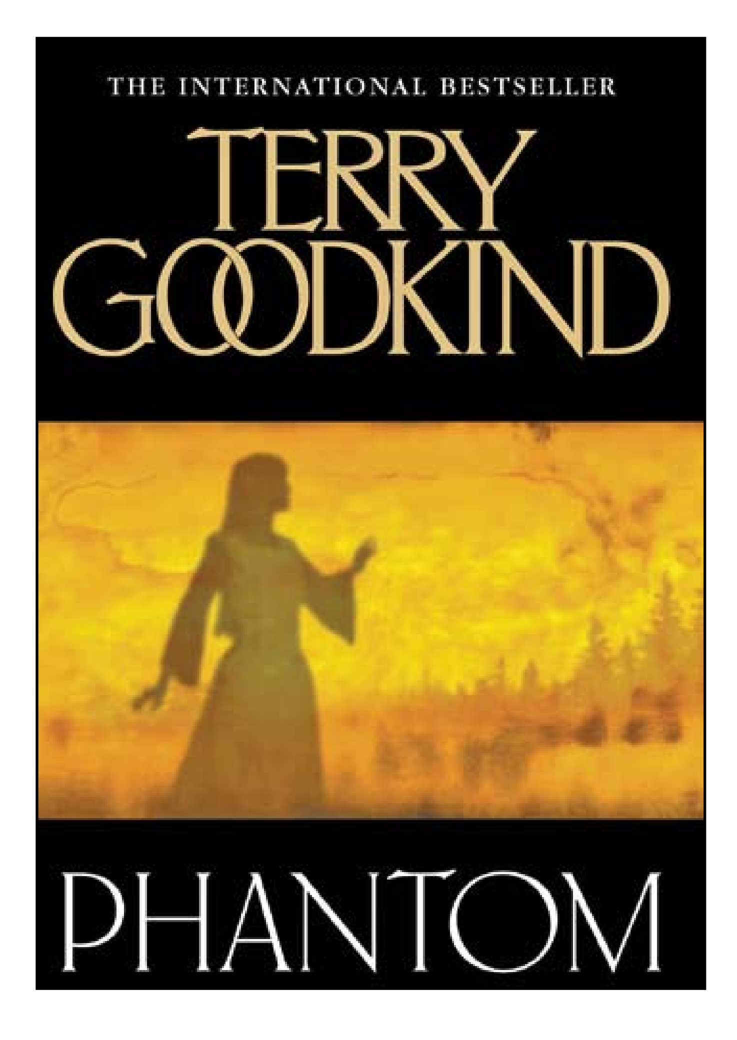
El film nos contará una historia desde tres puntos de vista y en dos continentes diferentes. Por un lado, Anwar El-Ibrahimi, un egipcio-americano que es supuestamente secuestrado durante su vuelo entre África y Washington por ser sospechoso de un atentado. Su esposa embarazada, Isabella, ayudada por un viejo amigo de la facultad con buenos contactos políticos, decidirá viajar a donde sea en busca de respuestas. Por otro lado, un analista de la CIA llamado Douglas Freeman, presenciará un brutal y poco ortodoxo interrogatorio a un sospecho en el norte de África, que le hará cambiar de opinión sobre su misión. Por último, Alan Smith, el asesor del senador Hawkins, descubrirá que la directora de la división de antiterrorismo de la CIA, Corrinne Whitman, ha enviado a Anwar a un país del tercer mundo para someterlo a interrogatorio.

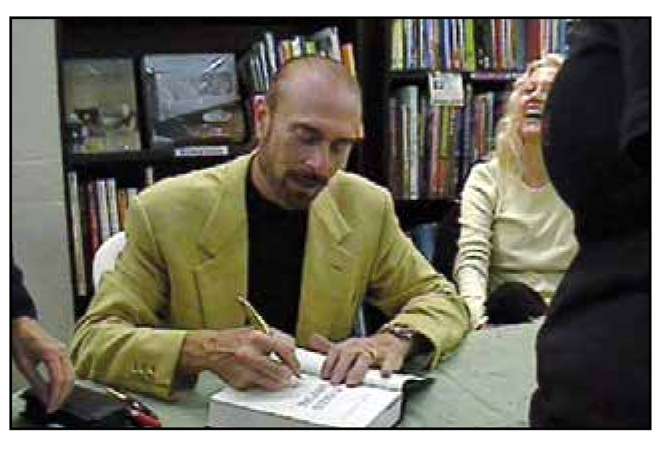
Gavin Hood, director de la oscarizada "Totsi" y del futuro spin-off de Wolverine de X-Men, dirigirá a los ganadores de un Oscar de la Academia: Reese Witherspoon, Jake Gyllenhaal, Meryl Streep y Alan Arkin, a los que se les suman actores como Peter Sarsgaard, J.K. Simmon, Bob Gunton y Omar Metwally.

"Expediente Anwar" retoma un tema que ya tocaron películas como "Leones por corderos" o "La guerra de Charlie Wilson", mostrando los dos lados de la moneda, la izquierda y la derecha, lo correcto y lo erróneo, y exponiendo el comportamiento de la primera potencia mundial antes las personas de origen musulmán.

■Álvaro Sánchez











El libro de las sombras

La saga de Terry Goodkind, La Espada de la Verdad, por fin al cine

Tras su designación hace más de año y medio como director de la futura serie que adaptaría a la pequeña pantalla la saga literaria La Espada de la Verdad de Terry Goodkind, el realizador Sam Raimi, por fin, ha recibido autorización de los estudios para comenzar a rodar en mayo de este año. El director de las cuatro películas de "Spiderman" y "Darkman" estrenará, en otoño y en los Estados Unidos, esta serie de 22 episodios, en colaboración con los estudios ABC/Disney. La serie se llamará "Wizard's First Rule", como el primer libro en inglés ("La Primera Norma de un Mago"), rodándose íntegramente en vídeo de alta definición.

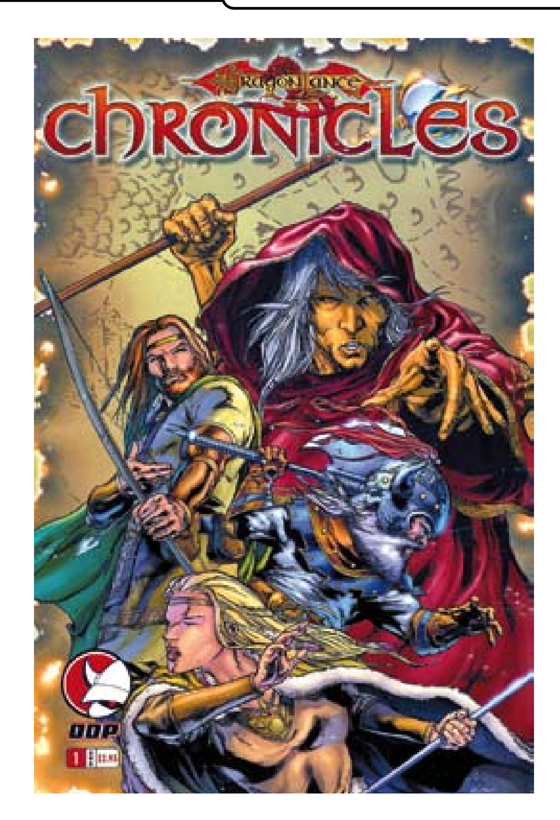
Los 22 capítulos tendrán como protagonista principal a Richard Cypher, un joven cuyo conocimiento de la naturaleza y su propensión a encontrar la verdad en todo aquello que vive le llevará a iniciar la búsqueda de la salvación del mundo, mientras se opone a la tiranía del mago malvado Panis Rahl, llamado "El Oscuro", quien pretende dominar a las tres tierras. En su lucha tendrá como aliados a Kahlan y a Zedd, dos de los personajes mejor dibujados de Goodkind, y que sirven para introducir y dar forma al mundo de La Espada de la Verdad.

La serie de novelas comenzó su andadura de la mano de Tor Books en los Estados Unidos en 1994, suponiendo el debut literario de su autor. Se colocó en la lista de los más vendidos en ese país junto con fenómenos como La Rueda del Tiempo, de Robert Jordan, alcanzando relieve internacional. La historia se centra en el Nuevo Mundo, surgido de la Época de las Tinieblas, durante cuya transición al orden actual la tierra se dividió en tres zonas separadas por la magia: la Tierra Occidental, donde no existe la magia, la Tierra Central gobernada por los magos, y la temible D'Hara, la tierra más oriental y dominada por el demoníaco Panis Rahl. Poco a poco, los límites impuestos entre las tierras por seguridad comienzan a desvanecerse, y El Oscuro intentará dominar a todos aquellos que se encuentren en su camino.

La Espada de la Verdad, una de las sagas literarias de fantasía más ricamente dibujadas, con una narración plena de matices y unos personajes muy humanos y realistas, es publicada en España por Timun Mas, que aún no ha sacado a la venta todos los volúmenes en castellano. Tras un parón de algo más de dos años, la editorial anunció hace unas semanas que continuaría la serie en Septiembre de este año. Una excelente noticia que esta saga vuelva a ponerse de actualidad.

El libro de las sombras contadas (La espada de la verdad 1)
Autor: Terry Goodkind
Editorial: Timun Mas
Colección: Fantasía Épica
ISBN: 84-480-3224-1
Páginas: 376
Cubierta: Cartoné
Precio: 18,50€

Alejandro Serrano



Drangonlace Chronicles 1

El Retorno de los Dragones

Mucho después del gran Cataclismo, que cambió la faz de Krynn, un grupo de viejos amigos se reúne tras largo tiempo sin verse. Todos perciben que el mundo está al borde de una guerra, con rumores sobre antiguas criaturas y sucesos extraños por todas partes. Junto a dos bárbaros, poseedores de una extraña vara mágica, emprenderán un viaje tratando de buscar respuestas que les llevarán ante los mismísimos dioses.

Surgida de las partidas del considerado por muchos primer juego de Rol, Dungeons And Dragons, Margaret Weiss y Tracy Hickman hicieron historia en los años ochenta, trasladando las aventuras de sus partidas a una de las sagas de fantasía heroica más exitosa de los últimos tiempos. Nos llega de la mano de Norma Editorial la fantástica adaptación al cómic de las Crónicas de la Dragonlance, con su primera parte El Retorno de los Dragones, realizada por Andrew Dabb (MegaCity 909) y el ilustrador Steve Kurth (GI JOE). Recorre nuevamente los parajes de Krynn con Tanis, Caramon, Raistlin, Sturm, Flint o el Kender Tass.

Dragonlance Chronicles 1
El Retorno de los Dragones
Andrew Dabb y Steve Kurth
(Col. Alquimia 3)
96 págs. Color. Prestigio
9,75 €

■Miguel Pérez

Blood+

La cruenta guerra entre vampiros y humanos

Saya Otonashi es una joven estudiante de secundaria que vive tranquilamente con su padre adoptivo y sus hermanos en Okinawa. Todo sería de lo más corriente si no fuera por la peculiaridad de que Saya apenas recuerda cosas de su vida más allá del pasado año. El día a día de Saya es el típico de una adolescente de dieciséis años, al margen de las horribles y sangrientas pesadillas que sufre últimamente. Pero todo esto cambiará cuando una noche entre en su vida un extraño hombre que pone una katana en sus manos. Él le revelará el secreto que envuelve su pasado y su destino: la cruenta guerra entre humanos y quirópteros, en la que la joven Saya es la última esperanza de la humanidad.

La historia de Blood+ se situa años después que la contada en el popular anime del estudio Aniplex, ya emitido en España, Blood: The Last Vampire. Norma Editorial publica este mes de Abril el primer tomo de cinco de este manga de Asuka Katsura, que inagura estas series sobre el universo Blood+. Volveremos a ver, además de a Saya, a personajes como el violonchelista Hagi, la gente de Red Shield y, por supuesto, los Quirópteros.

Blood + 1
Asuka Katsura
Mensual (1 de 5)
200 págs. B/N Rústica
7,50 €

■Miguel Pérez